http://www.gamecenter.ru



Рекламно-издательская группа «Фантазия»

MegaGAME

Журнал для настоящих компьютерных игроков

№ 12 1999

Мега Хит!!!

- Nocturne
- Revenant
- The Nomad Soul





Более 120 игр в номере

Freespace 2 • B-Hunter
Tanktics: War & Pieces
Wargamer: Napoleon 1813 • Close Combat IV
X-Beyond the Frontier и многие другие...

Тест 3D-производительности



Процессор или видеокарта - что главнее?

Σ Сумма технологий

Цветные принтеры



Выбираем домашнюю типографию

Mission Possible

Петька и Василий Иванович 2: Судный День

System Shock 2

Атлантида 2



Preview

- Carmageddon 2000
- Thief 2: Metal Age
- Fighter Ace 2
- Allegiance

и еще десяток игр...

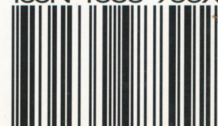
Наворот

T-BUFFER от 3DFX, или Все красивее и красивее...



Геймер, достойно встретим Новый год

ISSN 1560-988X



MegaGame №12 1999



Я оглянулся посмотреть...

Волшебный мир компьютеров

ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ
Ст. м. «Авиамоторная», ул. Авиамоторная, 57
Тел./факс: (095) 234-21-64 (5 линий)

ФОРМОЗА-АКАДЕМИЧЕСКАЯ
Ст. м. «Академическая», ул. Профсоюзная, д. 1
(095) 124-22-78, 129-60-28

ФОРМОЗА-АЛЕКСЕЕВСКАЯ
Ст. м. «Алексеевская», ул. Староалексеевская, д. 21
(095) 234-29-10 (5 линий), 283-24-68, 283-08-06

ФОРМОЗА-АЭРОПОРТ
Ст. м. «Аэропорт», ул. Усиевича, д. 9
(095) 155-31-35, 151-14-13

ФОРМОЗА-БАБУШКИНСКАЯ
Ст. м. «Бабушкинская», ул. Сухонская, д. 7 А
(095) 472-64-01, 472-72-30, 472-44-64

ФОРМОЗА-БЕЛОРУССКАЯ
Ст. м. «Белорусская», Ленинградский пр-т, д. 7
(095) 214-38-56, 946-18-06

ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО
Ст. м. «Беляево», ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
(095) 330-13-01, 330-13-12, 330-13-22,
330-24-34, 330-27-67

ФОРМОЗА-ВДНХ (платф. ЯУЗА)
Ст. м. «ВДНХ», платф. Яуза, ул. Ростокинская, д. 9
(095) 181-39-64, 181-45-54, 181-19-95

ФОРМОЗА-ВВЦ
Ст. м. «ВДНХ»,
ВВЦ (павильон 71, павильон 2 «Русское золото»)
(095) 785-1785

ФОРМОЗА-ВОЙКОВСКАЯ
Ст. м. «Войковская», ул. Косм. Волкова, д. 10
(095) 150-07-91, 150-55-36,
159-50-63, 159-50-61

ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК
Ст. м. «Измайловский парк», Окружной пр-д, д. 18
(095) 369-75-44, 366-24-48

ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД
Ст. м. «Китай-город», Б. Трехсвятительский пер., д. 2
(095) 926-24-52, 728-40-04

ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ
Ст. м. «Ленинский проспект», ул. Вавилова, д. 7
(095) 135-42-29, 135-44-39, 135-05-29

ФОРМОЗА-РУСТАВЕЛИ
Ст. м. «Дмитровская», ул. Руставели, д. 1/2
(095) 210-44-00 (10 линий), 210-97-20 (5 линий)

ФОРМОЗА-ТЕКСТИЛЬЩИКИ
Ст. м. «Текстильщики», ул. Окская, д. 2
(095) 173-07021, 177-25-12

ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ
Ст. м. «Третьяковская», ул. Пятницкая, д. 36, (095) 956-2770

ФОРМОЗА-ОРЕХОВО
Ст. м. «Домодедовская», ул. Генерала Белова, д. 4
(095) 390-01-90, 393-49-87, 393-87-18

ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА
Ст. м. «Шаболовская», ул. Шаболовка, д. 61/21
(095) 952-32-47, 958-25-35, 954-25-67

ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ
Ст. м. «Щелковская», Сиреневый б-р, д. 15
(095) 164-96-92, 164-96-51

ФОРМОЗА-Улица 1905 года
Ст. м. «Улица 1905 года», ул. Мантулинская, д. 2,
(095) 205-35-24, 205-36-66

ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ
Ст. м. «Южная», ул. Кировоградская, д. 9а
(095) 311-31-81, 311-32-56, 311-12-17

Логотип Intel Inside и Pentium – зарегистрированные торговые марки Intel Corporation

ТЕХЦЕНТР: тел./факс: (095) 360-59-51
(ремонт, модернизация, заправка картриджей)

оптовый, дилерский отдел: тел./факс: (095) 234-21-65 (5 линий)

E-mail: formoza@avia.formoza.ru – для комм. вопросов
support@avia.formoza.ru – техн. поддержка

КОМПЬЮТЕРЫ FORMOZA НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR
F650M Pentium® III processor 500MHz/ 128MB/ HDD 8,4GB/ 3" + CD 32x/ 16M Riva TNT/ SB64/ WIN95
F660M Pentium® III processor 600MHz/ 128MB/ HDD 8,4GB/ 3" + CD 32x/ 16M Riva TNT/ SB64/ WIN95



СОДЕРЖАНИЕ



Вот и прошел год, двенадцать номеров нашего официального существования. На самом деле, редакция MegaGame существует дольше, но так как возраст журнала обычно определяется количеством вышедших номеров, то будем считать, что нам год.

Если вы думаете, что сейчас мы начнем гнать традиционную в таких случаях пургу и распускать нудные нюни на тему, что год-это-с-одной-стороны-мало-и-младенческий-возраст-а-с-другой-стороны-порядочно-потому-что-если-посчитать-все-страницы-всех-двенадцати-журналов-то-получится-много-много-и-вообще-все-круто, то вы ошибаетесь. Мы лучше донесем до вашего сведения, что и в 2000-м году MegaGame будет оставаться самым-самым и к тому же толстым журналом.

А вообще, близится Новый год. И тут нам бы хотелось подчеркнуть ошибочность идеи касательно наступления нового века вместе с 2000-м годом. Как всем известно, новый век наступит лишь годом позже. И мы к тому времени подготовимся основательно, это уж будьте уверены. И елки будут, и палки, и праздничные фейерверки. Но ближайший год мы будем к празднествам готовиться. И вам советуем не распускать нюни по поводу якобы наступающего века, а ждать его реального приближения. Ибо новый век надо встречать во всеоружии.

Причем всеоружие — это 24 номера MegaGame. Толстенная такая пачка. Чтобы было не страшно, если вдруг из рубежа веков вылезет какая нечисть. А это, кстати, возможно, судя по анналам. Вон, например, на Мадагаскаре 1-го января 1801 года был замечен волосатый человек восьмиметрового роста и с красными глазами, который громко сквернословил и кушал маленьких детей. От такой жути спасает только подшивка MegaGame. Жаль, не было ее у мадагаскарцев в 1801 году. Всех детей волосатый мужик перекушал. И потом в море ушел.

С наступающим Новым годом, который, надеемся, мы так же проведем вместе!

Редакция

Главный редактор **Владимир Зайковский**

Технический директор **Денис Еремин**

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Адрес редакции: 111024 Москва абонентский ящик 101 (095) 273-6560

Виктория Коваленко ответственный секретарь vk@gamecenter.ru
Алексей Котко kotko@gamecenter.ru
Петр Курков выпускающий редактор
Данила Матвеев matveev@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru
Юрий Травников jura@gamecenter.ru
Иван Шаров зам. главного редактора sharov@gamecenter.ru

Литературная редакция **Сергей Котов** (руководитель), **Ольга Гулякова**, **Ольга Дмитровская**, **Людмила Коломийцева**, **Людмила Колобова**, **Наталья Савельева**

Дизайн и верстка **Антон Коркин**, **Наталия Долгая**, **Лейла Беншуша**, **Маргарита Зотова**, **Марианна Ким**, **Сергей Барабанщиков**, **Сергей Тимонов** (обложка)

Художник **Сергей Чирков**

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель), **Наталия Донская** (095) 273-6549, 362-1332

Служба распространения **Александр Ермолаев** (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — **ООО «Рекламное агентство “Фантазия”»**



Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**

АЛМАЗ ПРЕСС

тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

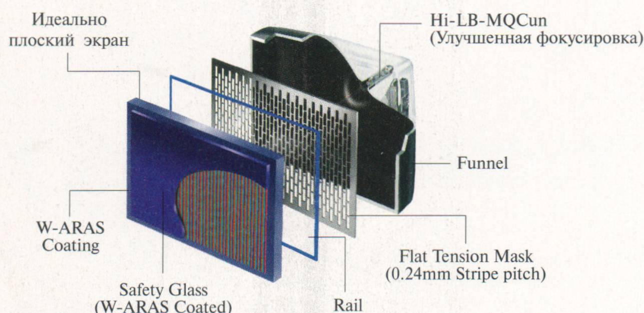
Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Список игр упоминаемых в номере

Реклама в номере



ЛИДЕР СРЕДИ МОНИТОРОВ



В отличие от обычных мониторов с плоским экраном модель LG Flatron имеет три абсолютно плоские поверхности:

- **Плоская поверхность экрана**
- **Внутренняя плоская поверхность трубки**
- **Плоская поверхность изображения**

Вот преимущества, которыми обладает только этот монитор:

- **Не утомляются глаза**
- **Нет искажений**
- **Нет стабилизирующих нитей***

Никакая другая модель с плоским экраном не дает столь реалистичного изображения, как Flatron. Если Вы хотите наслаждаться поистине живой картинкой — остановите свой выбор на LG Flatron

* В обычных мониторах с плоским экраном имеются стабилизирующие нити, отбрасывающие слабую тень на экран, а Flatron полностью свободен от этого недостатка.



FLATRON®

Он ласкает глаз

17-дюймовая модель Flatron на ЭЛТ (рабочая область экрана 16.01 дюйма) / Щелевая маска с малым шагом 0.24мм / Покрытие W-ARAS / Максимальное разрешение 1600x1200 / Сенсорное управление / Диапазон частот горизонтальной/вертикальной развертки (30-96кГц/50-160Гц) / USB.



DVM Group: 958-6070

Р и К: 230-6350 / Фалькон: 150-8320
Технотрейд: 291-2686 / Формоза: 234-2164
Д.С.: 959-7744 / JIB Group: 917-0503
«Техносила»: 966-0101
«Диал Электроникс»: 966-0010
г. Екатеринбург, Трейд Рут: (3432) 554-182
г. С.-Петербург, Евклид: (812) 325-6300
Альт: (812) 327-2181/ г. Находка, Эпси: (266) 46573

Информационная служба LG 7427777
http://www.lg.ru http://flatron.lge.co.kr







СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

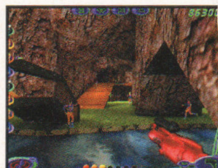
Демоверсии

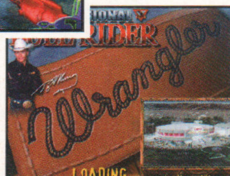
Читать обзоры — хорошо, но лучше все попробовать своими руками и глазами. В разделе ДЕМО — демоверсии игр, описываемых в номере.



- Phoenix
- Indyana Jones and the Infernal Machine
- Tomb Raider 4: The Last Revelation
- Nerf Arena Blast
- Spec Ops 2
- DirtTrackRacing
- Wheel of Time
- Professional Bull Rider
- Big Bang
- G-SECTOR







Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

- Legacy of Kain: Soul Reaver V1.2
- Civilization II: Test of Time V1.1
- Cutthroats V5.0
- Delta Force 2 V1.02.16
- NHL 2000 Patch
- Nocturne Patch
- Shadow Company Patch
- Panzer General 3D Assault V1.01
- Wheel of Time Direct3D Patch

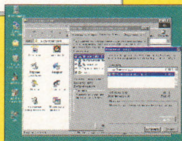
Полезные программы



Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплейеров до web-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, и их много, и это хорошо.

- East-Tec FormatSecure V1.0
- Проверка Office 97 SR 2
- Microsoft Office 97 Service Release 1
- Microsoft Office 97 Service Release 2
- WinRAR V2.60
- VCD-Player V6.0
- I-VCDP v1.0
- Idle Phone Book PRO 97 V2.94
- Drakan Level Editor V1.0
- SocksCap 32 V1.03







Видеосалон



Если у игрушки нет демоверсии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Messiah
- Asheron's Call
- Urban Chaos
- Ultima: Ascension
- Icewind Dale





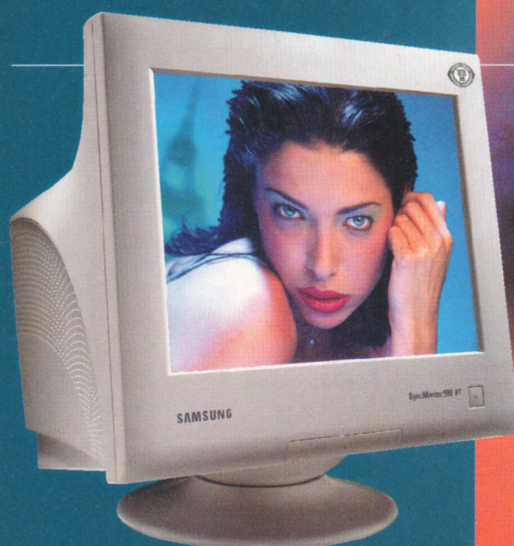


Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Window 95

Там, где образ обретает четкость

SyncMaster 700 IFT/900 IFT



Легко увидеть, почему SyncMaster 700 IFT/900 IFT одни из самых совершенных профессиональных мониторов в мире. Множество производителей заявляют о плоских экранах своих мониторов, но только мониторы SyncMaster IFT 17/19" имеют абсолютно плоский экран и абсолютно плоское изображение.
Мониторы SyncMaster700 IFT/900 IFT — лучшие среди 17/19" мониторов, созданные для профессионалов, для тех, кто любит и ценит истинную точность.

DYNAFLAT™



Эргономичный дизайн монитора радует глаз с любой стороны. Plug & Play DDC 2 Bi — простота и удобство в подключении и настройке.



Удобная, эргономичная выдвигаемая панель настройки.



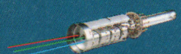
Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм позволяет добиться высокого разрешения, яркости и цветосовмещения, четкого изображения.



Антистатическое и антибликовое покрытие Smart III Treatment повышающее контраст и четкость изображения.



Оптимизированная форма внутренней поверхности экрана ЭЛТ обеспечивает идеально плоское изображение.



Электронно-лучевая пушка SAF-11 — обеспечивает улучшенную фокусировку.

Плоская форма

Физическая и визуальная плоскость
Новейшая разработка компании Samsung — электронно-лучевая трубка DynaFlat™ обладает абсолютно плоским экраном, который обеспечивает четкое изображение, свободное от оптического эффекта вогнутости при любом угле зрения — недостатка, свойственного многим другим мониторам с плоским экраном.

Высокий уровень яркости
DynaFlat™ имеет повышенный коэффициент пропускания света (86% против 53% у обычных мониторов).

Цвет

Замечательная чистота цвета
Новое люминофорное покрытие Super Pigment Phosphor обеспечивает более широкий диапазон воспроизводимых цветов, создавая удивительно естественные и яркие цвета.

Теневая маска
Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм гарантирует превосходную фокусировку при высоких разрешениях.

Удобство

Управление цветом
Технология управления цветом Samsung Real Color Control упрощает смешение трех цветов RGB в графических приложениях. С помощью кнопок, используя лишь два параметра настройки — оттенок и цветовая насыщенность, возможна простая и удобная настройка цвета. С помощью уникального экранного меню Digital Display Director возможна регулировка цветовой температуры с шагом 100 Кельвин, устранение муара и т.д.

Совершенное изображение
Высокие частоты обновления экрана (89Гц при 1280 х 1024 и 119Гц при 1024 х 768) гарантируют изображение без бликов, уменьшая утомление глаз пользователя и обеспечивая идеальные условия для успешной и длительной работы

Безопасность
Соответствие самым жестким мировым стандартам и требованиям безопасности TCO`95, TCO`99, Blue Angel.



Представительство Samsung Electronics в Москве
E-mail: info@samsung.ru. Web-site: http://www.samsung.ru
фирменный магазин 208 16 54, 211 0166, 110 4873

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Формоза 234 2164, Вист 159 4001(10 линий), 288 7518, X-Ring 719 9580, Олди 178 9044, Роско 213 8001, CITILINK 742 6555, НИКС 216 7001, Партия 742 5000, 742 4000, Ф-Центр 472 6401, R&K 230 6350, Валга 299 5756, Лизард 490 6536, Corvette 369 0694, Inel 742 6436, Сатурн 148 9461, Техмаркет Компьютерс 214 2121, SMS 956 1225, Деникин 913 3959, M.Video 921 0353, Desten Computers 195 0239, Almer 261 7129, Сетевая Лаборатория 784 6490, Кит 181 3539, **Санкт-Петербург (812)** Вист-СПб 325 6898, 327 9016, CON-COM 320 9080, Ладога 325 8202, Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380, IVC-CHS 329 3673, МТ Компьютерс 186 9590, Авэкс 110 1313, Хи-квадрат 325 7187, 327 6545, RAMEC 277 8686, KEY 325-3216, Aura Computers 248 83 90, 325 69 20, Партия Балтика 296 80 94, **Новосибирск (3832)** Нэта 54 1010, Квеста 33 2407, Адитон 28 5453, МультиШтерн 53 4444, **Волгоград (8442)** Вист 327932, **Ростов-на-Дону (8632)** Технополис 90 3111, Вист-Дон 63 5430, Микро Системс 63 5777, Зенит 38 6565, **Краснодар (8612)** Владос 64 2864, 62 2541, Трэйд Мастер 55 5040, Компьютерные системы 55 9994, Окей 60 1144, **Сочи (8622)** Юпитер-юг 99 8789, Владос 92 2291, **Новороссийск (27)** Владос 22 6442, **Нижний Новгород (8312)** Вист 67 7905, Юст 30 1674, **Екатеринбург (3432)** Формоза 59 1868, Парад 22 5583, **Челябинск (3512)** EMS 60 2057, **Оренбург (3532)** Мехатроника 78 0757, **Иркутск (3952)** Анком 510 510, **Омск (3812)** Вист 54 4384, Надежда 31 5658, **Томск (3822)** Intant 41 5234, Элекс~ком 72 7240, **Ижевск (3412)** Элми 23 2026, **Тула (0872)** Вист 30 5100, **Калуга (0842)** Вист-Ока 55 8585, **Рязань (0912)** Комис 24 1070, **Казань (8432)** Абак 76 9559, Мэлт 64 2584, **Кемерово (3842)** ККЦ 36 0303, **Самара (8452)** Прагма 16 3287, Ламберт 32 6104, Такт-Софт 99 3575, **Тольяти (8482)** ИнфоЛада 40 6640, Альба 22 9453, **Тюмень (3452)** Комтех 46 6594, **Уфа (3472)** Форте 35 8914, Империал 53 4222, **Ю. Сахалинск (42422)** СахИнфо 33 605, **Хабаровск (4212)** Амур 37 6587, **Находка (4236)** EPSI 64 6680, **Владивосток (4232)** Информационные Системы 26 9055, Владтехно 26 8187, **Саранск (8342)** Фарго 17 0858, **Ставрополь (8652)** Инфа 77 7777, **Владимир (0922)** Кант 32 6080, **Орел (0862)** Трио 47 2482, **Пермь (3422)** ИВС 46 6594, **Барнаул (3852)** Алтай Компьютер Сервис 22 336

SAMSUNG
ELECTRONICS

30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ



Здравствуйте, дорогие читатели! Разрешите мне от лица всей редакции поздравить редакцию же с днем рождения, ибо если вы сейчас читаете 12 номер MegaGame, значит нам ровно год. Мы и впредь планируем всесторонне освещать такую прогрессирующую форму жизни, как компьютерные игры. Тем более что она по многим параметрам уделывает все прочие традиционные формы. Вот вам пример: на днях я открыл для себя такой «элитный» род развлечений, как подвижную игру со странным названием Q-Zar. Для тех, кто не знает — краткие правила: две группы человек эдак по 15 бегают по темному лабиринту и стреляют друг в друга из «лазерных» автоматов. Реально же автомат испускает некий световой луч. Все хорошо, динамично так — продвинутая моложежь под электронную музыку передвигается по темным закоулкам лабиринта, иногда постреливая в зазевавшихся противников. Однако, меня все время не покидало ощущение что чего-то не хватает. Три дня я пытался найти ответ на этот вопрос, пока на помощь не пришел Дима Резников — наш главный-по-комнате. Он справедливо заметил, что противнику при прямом попадании в него было бы логично разлетаться на куски. Вот, господа читатели, в чем неоспоримое преимущество игр компьютерных перед играми подвижными. Надо отметить, что последние также способствуют физической нагрузке, что при определенных условиях может отрицательно сказаться на пищеварительном процессе — тоже очевидный минус. Так что в который раз призываю вас всех побольше времени уделять компьютерным играм, а во время коротких перерывов почитывать наш журнальчик, который будет выходить и в 2000 году, и может даже станет «более другой».

НОЯБРЬ

1 Вышла игра Thief Gold, куда кроме миссий из оригинальной игры вошли еще три дополнительные миссии. Также разработчики немного улучшили графический движок.

2 Компания Terminal Reality, пару дней назад орелизившая Nocturne анонсировала разработки небоевого авиасимулятора Fly! II — сиквела к популярной игре Fly!

3 Компания Frontier Development объявила о начале разработок еще одной игры Elite. Оригинал завоевал огромную популярность у геймеров со стажем, так как объединил в себе космический симулятор с торговой игрой.

4 Вышла игра жанра 3D Action/RPG, которая называется The Nomad Soul. Экспертное заключение Данилы Матвеева определило эту игру как «лучшее, что появилось за последнее время».

5 Золотой диск игрушки Gorky-17 был отправлен в печать, а появление продукта в продаже намечено на середину ноября. Ищите в магазинах русскую версию, ибо локализацией этой игры в России занимались 1C/Snowball.

6 Новая онлайновая RPG Asheron's Call, по сообщению издателя Microsoft, стала появляться в продаже в США. Поиграть в нее можно исключительно на игровом сервере Microsoft MSN Gaming Zone.

7 Помимо всем известного всемирно-игрового события, 7 ноября родились некоторые известные деятели. Товарищи Троцкий (Бронштейн) и Фурманов («Чапаев») утверждают, что их день рождения именно 7 ноября.

8 Стратегический гид по игре Star Trek: Hidden Evil — последней игре в серии Star Trek — будет в скором времени издан фирмой Brandy Games. Здесь будет содержаться информация о персонажах и оружии из игры.

9 Вышел патч к игре Legacy of Kain: Soul Reaver, который исправляет проблемы с некоторыми геймпадами, а также делает игру более стабильной. Патч есть на диске.

10 Компания ThrustMaster выпустила новый игровой девайс, который называется NASCAR Pro Digital Racing Wheel и представляет собой навороченный руль с педалями.

11 После всех слухов компания Origin наконец-то официально объявила об уходе игрушки Ultima IX: Ascension в золото. Релиз запланирован на 23 ноября.

12 Сид Мейер продолжает свою серию военных игрушек, начатую стратегией Gettysburg! В этот день игра Sid Meier's Antietam! ушла в золото, что означает ее появление в продаже еще до выхода этого номера.

13 Продюсер компании Black Isle Studios сообщил о разработках сиквела к знаменитой RPG Baldur's Gate. Игрушка будет называться Baldur's Gate II: Shadows of Amn. К сожалению, ничего о сроках релиза пока не сообщается.

14 Поступило сообщение, что сиквел к игре Diablo задерживается. Это связано с тем, что разработчики из Blizzard еще не до конца протестировали игру и не выловили все баги. Релиз ожидается в начале 2000 г.

15 GT Interactive объявила о выходе игры The Wheel of Time. Игрушка в жанре Action/strategy от первого лица основана на серии книг Роберта Джордана.

16 В Америке вышла игрушка Odium, в роли издателя которой выступила компания Monolith. У нас эта игра более известна под названием «Горький-17: Запретная Зона».

17 Компания Disney Interactive планирует в этот день выпустить игру Toy Story II: Action Game. По всей видимости, безумно интеллектуальная игрушка будет. Как и все игры от Disney.

18 По слухам, компания Infogrames планирует приобрести GT Interactive, которая в последнее время испытывает финансовые сложности не смотря на такие могучие проекты, как Driver и Unreal Tournament.

19 Microsoft решила упрочить свои позиции в жанре спортивных игр и составить тем самым некоторую конкуренцию фирме Electronic Arts. 19 ноября должна выйти игра MS Soccer 2000.

20 Анонсирован новый expansion к онлайновой RPG Everquest, который должен значительно расширить игровую территорию. Окончательный релиз нового продукта пока намечен на март следующего года.

21 Компания 3Dfx анонсировала свою новую графическую карточку Napalm, которая станет первым «гигапиксельным» 3D-акселератором. Интересно, что это значит.

22 Игра Grand Turismo 2 (GT2, не путать с GTA2) задерживается и выйдет не раньше начала января следующего года. Этой информацией поделился издатель — компания Sony.

23 В этот день фирма Interplay должна разродиться сразу тремя играми. Выйдут: Caesar's Palace 2000, Grandmaster Chess и Planetscape Torment.

24 Игра Traitor's Gate обрела издателя в лице DreamCatcher. Действия этой adventure будут иметь место в лондонском Тауэре, где вам предстоит найти похитителя драгоценностей. Релиз намечен на весну 2000 г.

25 Поступило сообщение о задержке игры Sheep от Empire Interactive. Игра, которую первоначально планировали выпустить в четвертом квартале 99 г., теперь выйдет только где-то в следующем году.

26 Индиана Джонс в этот день должен был стать как никогда близок Ларе Крофт, ибо в этот день должны появиться две игрушки с участием известных персонажей.

27 27 ноября должен выйти долгожданный expansion к Half-Life, который называется Opposing Force. Он, наверное, вышел, так как игра ушла в золото 12 числа.

28 К игре Rogue Spear выйдут новые миссии. Новый add-on, который появится в первой половине 2000 г., будет называться Urban Operations, и сюда вместе с новыми миссиями войдут также классические из игры Rainbow Six.

29 Компания Interplay Entertainment должна выпустить еще одни аркадные гонки, которые будут называться Renegade Racer.

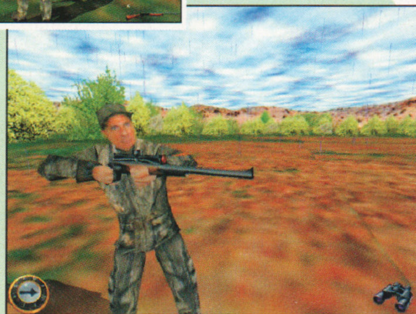
30 Анонсирована еще одна гангстерская игрушка. На этот раз компания Hothouse Creations объявила о разработках игры Gangsters 2, которая появится в продаже только в конце следующего года.

ASC Games хочет второй раз наступить на старые грабли

Несмотря на то что первый Pro Hunter не получил распространения из-за неоправданно высоких системных требований при очевидной



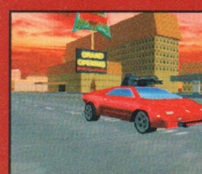


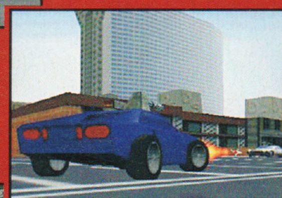


убогости дизайна (умолчим о прочих многочисленных недостатках), компания ASC Games неожиданно объявила, что выйдет продолжение этой игры. Виртуальные охотники смогут использовать любое оружие из большого количества всяких винтовок, пистолетов, шотганов и альтернативных видов оружия. Действие игры будет происходить в сезон охоты на оленей в Соединенных Штатах. Здесь много охотничьих угодий, где можно побродить в любое время года. Те, кто устанет от истребления беззащитных зверушек, смогут сразиться друг с другом по локальной сети или Internet в paintball. Кроме этого разработчики предусмотрели четыре игровых режима: сингл, турниры по спортивной охоте, стрельба на меткость и мультиплейерная охота. Разные времена года и погодные условия Pro Hunter 2 призваны добавить игре реализма и разнообразить gameplay. MG

Interstate 82 выйдет в ноябре

Компания Activision сообщила, что игрушка Interstate 82 готова и сейчас ведутся работы по поиску и устранению ошибок. Судя по бета-версии, которую фирма разослала, игрушка, как и предполагалось, должна выйти в ноябре без новых задержек. Она представляет собой очередные аркадные гонки. Очевидцы беты утверждают, что творение Activision впечатляет своей графикой — поддерживается разрешение до 1280x1024 и 32-битный цвет. Игровая территория отличается размерами и хорошей прорисовкой мелких деталей, что сильно сказывается на общем впечатлении от графики (в хорошем смысле, конечно). В целом игра должна стать лучшим представителем жанра аркадных гонок на сегодняшний день, если, конечно, одновременно с ней не выйдет ничего более стоящего. MG







Short News

• Компания **Westwood Studios** открыла официальный сайт игры **C&C: Renegade** — 3D-шутера в мире знаменитой RTS (www.westwood.com/games/ccuniverse/renegade/index.html). Сайт может служить источником любой информации об игре, которая собрана после успешного анонса на выставке ECTS. Скоро создатели обещают добавить интерактивный контент, который компания назвала «multimedia extravaganza».



• **Hasbro Interactive** выпустила патч к игре **Civilization II: Test of Time**, который улучшает такие аспекты игры, как графика и анимация юнитов. Полный список всех изменений может быть найден на официальном сайте игры (http://www.civilization2.com/).

Warcraft жив!





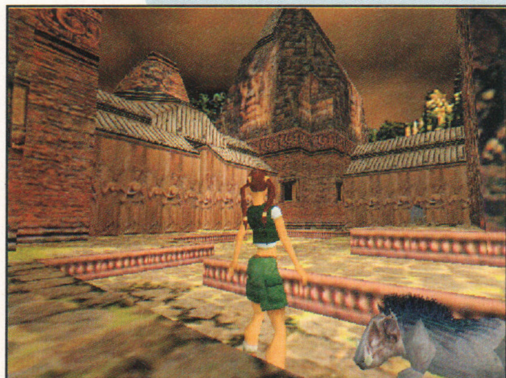
Недавно было объявлено о третьем Warcraft'е, что воодушевило многих фанатов. Сообщения о War3 стали появляться в Сети достаточно часто, а Blizzard тем временем тихонько выпустила продукт Warcraft 2: Battle.net Edition. Продолжение легендарной игрушки включает оригинал Warcraft II: Tides of Darkness, expansion Beyond the Dark Portal и поддержку онлайновой игры на сервере Battle.net, которая позволит сразиться одновременно восьми игрокам. Основные особенности нового продукта:

- Поддержка Win95/98/NT и даже Mac'ов.
- Уникальные пользовательские ID и единая мировая рейтинговая система, что позволит игрокам воевать с приблизительно равными соперниками.
- 4 сингл-кампании, в которых более 70 миссий.
- Более сотни мультиплейерных карт, одобренных компанией Blizzard.
- Утилиты для редактирования карт, юнитов и звуков, а также возможность полностью настроить как сингл, так и многопользовательскую игру.
- Возможность автоматически скачивать из Internet'а новые карты по мере их появления.
- Улучшенный интерфейс.
- Возможность установить несколько копий с одного лицензионного диска. MG



В игре Tomb Rider IV Ларе будет 16 лет

Закоренелые фанаты Лары Крофт знают, что в любой серии Tomb Rider есть такой специальный тренировочный уровень, призванный познакомить игроков с новыми возможностями Лары, а также кое-что напомнить. В четвертой серии, которая называется The Last Revelation, дизайнеры планируют немного отойти от этой уже устоявшейся концепции. В качестве тренировочного уровня теперь предусмотрено небольшое самостоятельное приключение, взятое из переходного возраста главной героини. Первый уровень будет обязателен для прохождения, Ларе здесь всего 16 лет. Девушка и ее наставник — профессор Werner Von Croy, будут искать артефакт под названием Iris. Основная особенность данного уровня — большое количество болтовни между девушкой и профессором, которая почти бесполезна для опытных игроков, но новичкам поможет побыстрее вникнуть в суть игры. Чтобы усугубить всю скукоту происходящего в первом уровне, Ларе, еще не достигшей 21 года, не будет выдано никакого оружия. В конце тренировочного уровня вроде предполагается какая-то гонка, в результате чего погибнет наставник Лары, а с ней самой произойдут значительные возрастные изменения. В этот момент и начнется настоящая игра. Прилагаемые картинки как раз показывают фрагменты первого уровня, наглядно иллюстрируя молоденькую Лару Крофт. MG







Вышла игра Scooby-Doo: Mystery of the Fun Park Fantom

Компания South Peak Interactive выпустила игрушку для PC, которая называется Scooby-Doo: Mystery of the Fun Park Fantom. Название, как можно заметить, длинное, и оно полностью отражает суть игры. В парке развлечений неожиданно появился некий призрак, которого главному герою, то есть вам, нужно найти и обезвредить. Для этого необходимо воспользоваться разными подсказками, уликами и показаниями очевидцев. Игрушка объединяет в себе все компьютерные навороты жанра adventure с неповторимой играбельностью настольной игры, которая является предком PC-версии. Ее можно было бы причислить к многочисленным детективным адвентюрам, если бы не веселая атмосфера парка развлечений и симпатичный внешний вид персонажей. Вся графика в игре является рисованной. Как заявляют разработчики, они задумывали создать что-то вроде «семейной игры», не обремененной насилием и лужами крови. Три уровня сложности призваны обеспечить универсальность игрушки относительно опыта всех игроков, которым вздумается эту игру прикупить. Еще хочется отметить щадящие системные требования Scooby-Doo: Mystery of the Fun Park Phantom — Pentium 133/16 Мбайт. MG



Short News

• Еще не успевшая устареть **RTS** от **Westwood Tiberian Sun** продолжает покорять все чарты продаж, а компания уже подумывает о продолжении. Говорят, что скоро будет объявлена подробная информация об официальном expansion'е, который называется **Tiberian Sun: Firestorm.**

• Один из дизайнеров фирмы **Legend Entertainment** сообщил, что игра жанра **3D-action-adventure Wheel of Time** сейчас проходит финальную стадию тестирования и на днях уйдет в золото. Все разработки полностью закончены, и создатели заняты сейчас отлавливанием последних ошибок кода. К моменту выхода журнала игрушка уже должна появиться в продаже.

• Открылся официальный сайт игрушки **Battlecruiser Millenium** (**www.bc3000ad.com**), где можно найти информацию и картинки из очередного продолжения игры, прославившейся огромным количеством глюков.



• **Sierra, Gearbox Software** и **Valve** объявили об окончании конкурса дизайнеров уровней, которые будут включены в игру **Half-Life: Opposing Force.** Победители, кроме того что они увидят свои уровни в игре, получат по денежному призу в размере $1000. Остальные, достойные внимания карты из присланных на конкурс будут выложены на сервере **Won.net** для свободного скачивания.



• Компания **Fox Interactive** анонсировала девять игрушек (в том числе две от **Monolith Productions**), которые увидят свет в следующем году. Вот они: **Sanity, No One Lives Forever, Die Hard Trilogy 2, Aliens vs Predator Gamers Edition, Worlds Scariest Police Chases, Planet of the Apes, Pro Football, NHL Championship 2001** и **NBA Basketball 2001.**

Корейцы любят Starcraft

Иногда довольно сложно осознать тот факт, что компьютерные игры популярные во всем мире, и даже, как это ни странно, в Южной Корее. Именно там компания Blizzard Entertainment достигла рекордной отметки по количеству проданных копий знаменитой игры Starcraft и ее expansion'a Brood Wars. Из 3 млн игр, проданных по всему миру, 1 млн пришелся на эту небольшую страну. Если учесть, что население Кореи составляет около 40 млн человек, а успешные игры расходятся здесь тиражом 10 —15 тыс., успех Starcraft можно признать поистине впечатляющим. Представители компании связывают это прежде всего с открытием в стране за последние несколько месяцев более 10 тыс. разных игровых клубов и Internet-кафе, что и способствовало активной месиловке корейцев в Starcraft. MG





Command & Conquer снова в лидерах

Игра Tiberian Sun снова захватила лидерство в десятке самых продаваемых игр на конец сентября. Она снова сместила с этой позиции тактический симулятор Rogue Spear от фирмы Red Storm Entertainment. Можно также отметить успешный дебют хоккейной игры NHL Hockey 2000 от Electronic Arts, который также отодвинул на шестое место симулятор американского футбола Madden NFL 2000. Еще довольно странно, что в десятку попали некоторые старые игры. А вот как все выглядит по состоянию на конец сентября:

1. Command & Conquer: Tiberian Sun
2. Rainbow Six: Rogue Spear
3. Rainbow Six: Gold Edition
4. NHL Hockey 2000
5. Starcraft
6. Madden NFL 2000
7. Roller Coaster Tycoon
8. Need for Speed 3
9. Barbie Super Sports
10. Monopoly MG

DirectX 7.0 ускоряет *Tiberium Sun*

Не так давно компания Microsoft выпустила продукт DirectX 7.0. Один из энтузиастов сайта Tiberium Sun (www.tiberiumsun.com) воспринял этот релиз как повод для разного рода экспериментов. На своем компьютере он проверил, как ведет себя игра Command & Conquer: Tiberian Sun с установленным DirectX 7.0 (по сравнению с DirectX 6.1), и оказалось, что в первом случае все намного круче. Скорость возросла на ~15%. Это выразилось в том, что игра не становится ощутимо медленнее, когда на экране перемещается большое количество юнитов, также скроллинг карты проходит намного быстрее, даже если на экране много юнитов. Игрушка вела себя немного неадекватно при установленной звуковой карте TerraTec, а после установки DirectX 7.0 все проблемы исчезли. Все это, к сожалению, нами пока не проверено, но автор эксперимента настоятельно рекомендует установить седьмой DirectX, если вы этого еще не сделали. Есть все основания предполагать, что не только Tiberian Sun, но и многие другие игры станут быстрее. Скачать программу можно с сайта компании Microsoft (**www.microsoft.com**) или установить ее с нашего компакт-диска, который был в одном из прошлых номеров. MG





Следующая демка q3 станет последней

Джон Кармак из id Software (**www.idsoftware.com**) сообщил, что следующая версия Quake III Arena Demo станет последней. Ведущий программист (и владелец) легендарной компании отметил, что планы по выпуску большого количества тестовых версий придется урезать, так как они отнимают слишком много времени, а уже близится окончательный релиз игрушки, к которому также надо основательно подготовиться. Последняя демка будет ориентирована на тех, кто собирается купить полную версию игры. Здесь будут боты и один новый уровень. Демоверсия также будет совместима со всеми предыдущими картами для q3test. Дата выхода демки пока не сообщается. Ничего также не известно и о дате выхода полной версии игры Quake 3 Arena. MG





GoD будет делать игры по фильму Blair Witch

Фирма Gathering of Developers объявила о покупке авторских прав на создание компьютерных игр по фильму Blair Witch. Сама картина, которая вышла в середине лета, имела положительные отклики как у строгих критиков, так и у рядовых поклонников ужастиков. GoD сообщила, что планирует сделать несколько игр для PC по указанному фильму. Еще несколько слов о кинокартине: она была снята любителями (относительно, конечно), и ее бюджет, по-моему, даже не дотягивал до $50 тыс., а кассовые сборы превысили $140 млн. Разработкой игр будут заниматься компании, входящие в состав GoD, и для этого будет использоваться современный графический движок из игры Nocturne. Разработчики обещают щедро поделиться информацией по новым Blair Witch-проектам в самом начале 2000 года. MG

Шаровары Mountain King Studios

Компания Mountain King Studios занимается созданием и распространением простеньких шароварных игрушек, которые тем не менее выполнены на высоком идейно-художественном уровне. Уже давно фирма выпустила две симпатичные космические аркады, которые называются Raptor и DemonStar, а некоторое время назад на сайте компании



(www.mking.com) появилось еще две игры. Первая называется Swarm Assault и представляет собой стратегию реального времени, где игрокам придется контролировать огромные колонии разнообразных насекомых — скорпионов, жучков и паучков. Глобальная цель игры — завоевать всю игровую территорию. Вторая игра представляет собой оригинальный puzzle,



который называется Colony, где главными героями являются также насекомые. Здесь игроки начнут действовать с разных сторон игрового поля, имея в своем распоряжении по несколько юнитов. Можно либо плодиться ими на соседние клетки, либо прыгать через клетку, причем все вражеские насекомые, оказавшиеся рядом с новообразованным (или прыгнувшим) юнитом, немедленно переходят на вашу сторону. После недавнего апдейта сайта анонсирована игрушка Xarlor — еще один аркадный шутер, в котором будет 18 уровней, поддержка графических ускорителей, качественные звук и музыка, а также поддержка A3D и EAX для купивших полную версию. По традиции одновременно с релизом полной версии выйдет и треуровневая шароварная версия. MG

Открытое бета-тестирование Asheron's Call

Компания Microsoft в октябре предприняла масштабную акцию, которая ожидалась с большим нетерпением. Она наконец-то начала открытое бета-тестирование игрушки Asheron's Call, которая является современной онлайновой RPG. Активное бета-тестирование, естественно, проводилось на сервере MSN Gaming Zone. На данный момент на Зоне Asheron's Call по популярности уступает только старому тактическому симулятору Rainbow Six, и то лишь потому, что немногие могут себе позволить скачать 50 Мбайт демку. По сообщению самой Microsoft, тестовая версия содержит абсолютно все возможности, которые появятся в финальном релизе. Перед этим игроки могли насладиться совместной игрой с тысячами живых соперников на большой игровой территории острова Dereth, которая составляет более 500 квадратных миль. Окончательный выход игрушки должен был состояться только в ноябре, и только тогда будет ясно, удастся ли мелкомягким обойти многочисленных конкурентов, среди которых даже Electronic Arts с ее мегахитом Ultima Online. Напомню, что Asheron's Call разработчика Turbine Entertainment получил финансовую поддержку Microsoft, выиграв конкурс, в котором участвовало много других разработчиков с аналогичными проектами. Жалко, что открытое тестирование проходило всего несколько дней и фанаты онлайновых игр, которые только-только начали входить во вкус, теперь вынуждены с нетерпением ожидать коммерческого релиза. MG



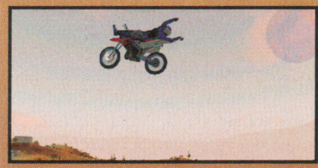


Short News

- Весной на выставке **E3** компания **Crave Entertainment** объявила о сотрудничестве с **Liquid Entertainment** на предмет создания компьютерных игр. И только недавно была анонсирована первая игра от **Crave**, которая будет называться **Samurai**. Игрушка будет чем-то типа **RTS** на восточный мотив, откуда и название.

- **Psygnosis** и **Surreal** объявили о выходе редактора уровней для игры **Drakan**. Теперь можно создавать уровни как для сингла, так и для мультиплейера. Скачать новый редактор можно отсюда: http://www.surreal.com/tech.

- Компания **Microsoft** объявила об открытии официального сайта своего проекта **Motocross Madness 2**. Сейчас там есть информация и картинки, а скоро будут выложены видеоролики и аудиоклипы. Сайт можно найти здесь www.microsoft.com/games/motocross2/.



Детали игры Jeremy McGrath Supercross 2000

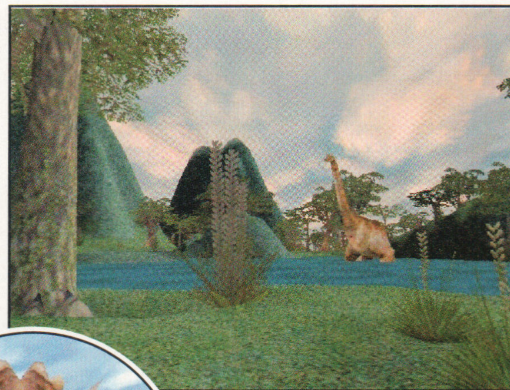
Команда музыкантов Counterpoint имеет все шансы прославиться, так как она выиграла музыкальный конкурс, победитель которого будет озвучивать игрушку Jeremy McGrath Supercross 2000. Ребятям действительно повезло — они оставили за спиной более 200 претендентов. Означенная игра является сиквелом к Jeremy McGrath Supercross 98 и представляет собой симулятор мотокросса. В роли издателя выступит компания Acclaim, а игрушка выйдет в начале следующе-

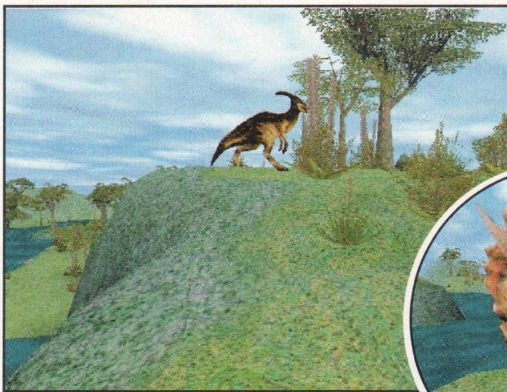


го года одновременно на многих игровых платформах. Разработчики уже сейчас анонсировали новый графический движок, который будет опробован впервые. 3D-редактор уровней, который войдет в финальный релиз, поможет вам в полной мере использовать все его преимущества. Кроме этого в Jeremy McGrath Supercross 2000 войдут восемь уникальных стадионов и восемь лицензированных трасс мотокросса. Вам придется провести целый сезон в компании как самого McGrath'а (см. картинку), так и других прославленных гонщиков и даже попытаться их превзойти. В компьютерной игре это в принципе возможно. Кстати, по сообщению Acclaim, все гонщики будут прорисованы с фотографической точностью, а дизайн мотоциклов и раскраска униформы эксклюзивные и в точности соответствующие реальному мотокроссу. Мотоциклетных симуляторов в последнее время вышло немало, и Supercross 2000, будем надеяться, займет среди них достойное место. MG

Вышла игра Carnivores 2

Ученым, чтобы выкапывать волосатых мамонтов, необходимо тащиться очень далеко, например на полуостров Таймыр. Геймерам во всех отношениях повезло больше — чтобы окунуться в доисторическую эпоху и вдоволь насмотреться на динозавров и прочих существ ее населяющих, надо просто включить компьютер и загрузить соответствующую игру. Компания GT Interactive решила поспособствовать разнообразию этих самых игр, выпустив сиквел к популярной «охоте на динозавров», который называется Carnivores 2. В игре использован новый графический движок, что обеспечит лучшее изображение масштабных пейзажей и лучшую прорисовку самих динозавров. В качестве разработчика Carnivores 2 выступила компания Action Forms — создатель игры Chasm. Основные фичи следующие:







- Девять доисторических животных (мамонтов и динозавров).
- Пять разных локаций, в том числе непроходимые джунгли, болота, огромные пустыни и проч.
- Полный комплект юного охотника на динозавров: пистолет, шотган, снайперская винтовка, бинокли, карты и т. п.
- Туман, проработанные тени и освещение, следы на воде и тому подобные приятные мелочи.
- Ночная охота.
- Стереозвук, позволяющий определить местонахождение будущей жертвы. MG



Crimson Skies — новый шутер от Microsoft

Фирмы Zipper Interactive и Microsoft обнародовали самые первые детали игрушки жанра action/simulation, которая называется Crimson Skies. Игра перенесет вас в мир воздушных пиратов и опасных приключений золотой эпохи авиации. Сюжет игры предлагает альтернативное развитие истории начала века. В США во время Великой депрессии и сухого закона случилось еще такое неприятное событие, как поднятие уровня земной коры по линии государственной границы. Все это привело к тому, что железнодорожные пути пришли в полную негодность и единственным способом для американцев поддерживать связь с внешним миром оказалось использование авиации. Огромные дирижабли перевозили пассажиров и ценные грузы, а злобные воздушные пираты всячески этому препятствовали. В результате всего этого, Америка просто заболела самолетами (вместо автомобилей), что выразилось в создании совершенно немыслимых летательных аппаратов. Вы попадете как раз в эту эпоху. Остальную, оставшуюся в крайне незначительном количестве информацию можно найти здесь (**microsoft.com/games/crimsonskies/**). MG





Детали сиквела Archimedian Dynasty

Компания Ravenburger Interactive объединилась с немецкими разработчиками Massive Development (www.massive.de) с целью создания игрушки о подводных сражениях Aqua, в которой будут представлены все самые современные технологии и сложный сюжет. Aqua является сиквелом к известной в недалеком прошлом игре Archimedean Dynasty. Создатели планируют в своем творении объединить две разновидности 3D-шутеров — космическую стрелялку и обычный 3D-action. Игровой мир, по словам одного из разработчиков, будет совершенно автономным и способным к существованию без участия геймера. Это выразится в возможности спрятаться где-нибудь и молча наблюдать за подводной жизнью этого мира. Можно будет также неожиданно выскочить и порубить в капусту всех присутствующих. Сюжет, как уже было сказано, отличается навороченностью и увлекательностью. Фракция анархистов неожиданно прибрала к рукам один из секретных военных спутников и с помощью мощнейшего луча деформировала океанское дно. В результате этого некоторые участки дна оказались на поверхности и совершенно неожиданно там обнаружилась давно потерянная раса Old Ones, отличающаяся огромными размерами ее представителей. Ребята эти, не успев нарисоваться на земной поверхности, вознамерились захватить всю Землю. Только один человек может помешать им в достижении цели — некий Emerald Flint, то есть вы. Чтобы достичь успеха, вам придется выиграть не одну массированную разборку в океанской толще, которая, кстати, по площади будет превышать 5 тыс. квадратных миль. Релиз игры Aqua, если не произойдет никаких задержек, должен состояться следующей осенью. MG



Short News

• **Unreal Tournament** в очередной раз задерживается — теперь выход игры намечен на 26 ноября. Приятно хотя бы то, что задержка незначительная и установлена конкретная дата выхода.

• По непроверенной информации корпорация **Microsoft** планирует выпустить операционную систему Windows 2000 в середине февраля соответствующего года. В данный момент уже идет тестирование системы на предмет обнаружения ошибок.

• Жанр тактических симуляторов переживает в конце года свой расцвет. Многие еще не отыграли в **Delta Force 2** и **Rogue Spear**, а уже готовится выход следующей игрушки этого направления — **SpecOps II: Green Berets.** Об этом свидетельствует недавний выход демоверсии.



Игра NASCAR Legends ушла в печать

Компании Sierra и Papyrus объявили об уходе в печать новой игры под названием NASCAR Legends, что означает появление игры в продаже к моменту выхода номера. Игрушка эта, по сути своей похожая на Grand Prix Legends также от Papyrus, наверняка удовлетворит вкусам поклонников гонок NASCAR, равно как и прочих любителей автосимуляторов. В NASCAR Legends вы сможете оказаться на одной гоночной трассе с такими известными пилотами, как Richard Petty, David Pearson, Cale Yarborough, Bobby Allison, и многими другими. В игру также включены классические и известные трассы, такие, как Riverside International Raceway, Texas World Speedway и Bowman Gray Stadium. Видимо, компьютерные гонки NASCAR становятся очень популярными. NASCAR Legends - это уже второй продукт из этой серии, выпущенный компанией Sierra за последний месяц. По-моему, прошло совсем немного времени с тех пор, как игрушка NASCAR Racing 3 стала появляться на прилавках магазинов. MG









А у нас...

У нас, как и везде, боссы игровой индустрии активизировались и развели бурную деятельность, а издатели с разработчиками даже представили результаты своих осенних трудов. Начнем с первых.

20 октября сего года в Москве прошла презентация ФКС (федерации компьютерного спорта). Собралось много представи-





тельных людей, поведавших о своих намерениях касательно развития компьютерных клубов в столице. Было заявлено, что основной задачей ФКС является объединение компьютерных клубов и выведение российского компьютерного спорта на мировой уровень. Затем нам рассказали, какие конкретные шаги организаторы собираются предпринять в ближайшем будущем. Во-первых, была всесторонне обсуждена проблема нелегального софта в клубах. Она действительно существует, и, хотя в ближайшее время вряд ли что-нибудь удастся сделать, уже хорошо, что высокопоставленные лица признают наличие этой проблемы. Во-вторых, они хотят пообщаться с московской мэрией на предмет снижения налогообложения компьютерных клубов, что при удачном стечении обстоятельств может привести даже к снижению цен в этих самых клубах. И наконец, создалось впечатление, что в МФКС есть люди, которые знают, как все надо делать, главное, чтобы к ним прислушивались.

Никому доселе неизвестные разработчики из Нижнего Тагила, называемые «7 BitLabs» закончили разработку игрушки «ОРДА: Северный Ветер», продолжавшиеся около трех лет. Почти гото-



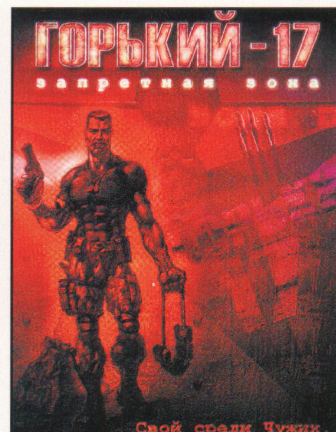
вый продукт был представлен на суд вездесущей «Буки», которая незамедлительно взялась издавать новую игрушку. Разработчики говорят, что это просто «русский Warcraft и не только» (нашли чем гордиться). Просто очередная



RTS, положительной особенностью которой является нетребовательность к ресурсам, что и объединяет ее с Warcraft'ом. В игре более 400 разных юнитов, также предусмотрены управление ресурсами и разветвленная дипломатия. Создатели говорят, что не будет никаких миссий, — ваши войска просто смогут переходить с карты на карту, пока не выполнят глобальную цель игры — убийство Дракона, что позволит стать полноправным хозяином игрового мира, называемого Семиречье. Вот такой незамысловатый сюжет, а чтобы узнать, что из него получилось, надо купить игрушку, благо цены, как всегда, не кусаются.

Snowball вместе с «1С» закончил локализацию игры «Горький-17: Запретная Зона» и вместе с этим интенсивную бомбардировку редакционного e-mail'а. О том, что у них получилось, можно подробно почитать в «Обойме». Было объявлено, что игра является смешением всех существующих жанров, в результате чего должно получиться что-то типа второго Jagged Alliance, только намного круче. Скажу еще, что демка, выложенная на прошлый CD, производила удручающее впечатление, и это повлияло на мои намерения относительно покупки полной версии игры.





Нельзя не упомянуть о турнире «Квадркналин-99», который проводила осенью этого года вышеуказанная ФКС. Приехали команды из самых разных уголков России, и турнирчик получился в высшей степени представительным. По итогам соревнований лучшим q2-кланом оказался NiP, все представители которого получили по мощному компьютеру, с чем,



собственно, их и поздравляем.

Вот и все, что случилось у нас. Надо отметить, не очень много, однако радует, что опять игра вышла. Такое случается не каждый месяц. MG

А у них...

В декабре обычно выходит огромное количество игр, ибо издатели надеются распродать все свои творения до приближающихся праздников. В этом году, правда, все обстоит не совсем так — создатели игр решили перестраховаться и основную массу игрушек анонсировали на ноябрь. Выйдет, очевидно, не все обещанное, и часть игр уж точно задержится до декабря на радость мне, так как в данный момент я намерен ознакомить вас с декабрьскими релизами.

Джон Ромеро со своей компанией Ion Storm сподобились на демку игры Daikatana уже достаточно давно. Она была мультиплейерная, и поиграть можно было исключительно на сервере M-Player, а без доступа к указанной службе можно было побегать по пустому уровню, расстреливая прочные стены из прилагаемого оружия. Все это впечатляло, но сейчас, когда можно поиграть в демоверсии Unreal Tournament и q3Arena, не очень-то актуально. Выход полной версии игры намечен на декабрь, и, судя по всему, основные конкуренты в лице UT и Q3 появятся раньше, так что Daikatan'e определенно придется туго.





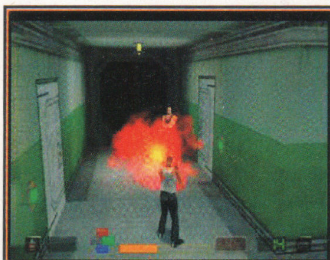
Компания Eidos Interactive должна в декабре выпустить игрушку Urban Chaos, которая пополнит и без того немаленькую армию гангстерских игр. Вам придется ходить по самым грязным окраинам больших городов в поисках следов лидеров криминального мира. Все это сильно напоминает Kingpin и другие гангстерские игры, которых за последнее время вышло немало. Скажу еще, что продолжительный видеоролик, бывший на одном из наших старых компактов, производил приятное впечатление, так как имел сюжет, да и персонажи были прорисованы с завидной тщательностью и наделены соответствующим звуковым оформлением.

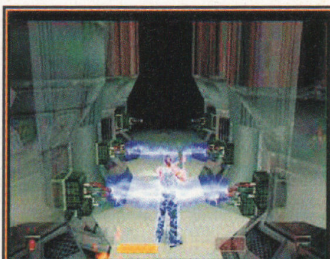


Infogrames решила еще раз выпустить шпионский триллер Mission Impossible в виде игры для PC, помятуя о коммерческом успехе кинофильма. Разработчики даже по случаю приобрели официальную лицензию. Вам придется выступить в роли секретного агента организации Impossible Mission Force (IMF) Этана Ханта (Ethan Hunt), который должен будет пройти пять сложнейших миссий, разбитых на 20 уровней. В этом ему будут всячески способствовать другие секретные агенты, называемые team members.



Похоже, в декабре становится модно создавать игры по мотивам нашумевших фильмов. Вот и Fox Interactive, активно поэксплуатировав Чужих с Хищником, планирует основательно взяться за Крепкого Орешка, выпустив игру Die Hard Trilogy 2.





Talonsoft должен разродиться двумя add-on'ами - Operational Art War II: Elite Edition и Hidden & Dangerous Mission Pack. Компания Hasbro также не может не отметиться в декабре — должен выйти expansion к третьему MechWarrior'у.

Компания Digital Anvil, имея за спиной могущественного покровителя в лице Microsoft, в данный момент заканчивает работы над своим космическим симулятором Starlancer. В игре, действия которой происходят в недалеком будущем, могущественные державы (США, Китай, Россия, Великобритания и проч.) борются за территорию Земли, Марса и других планет с целью их последующей колонизации. В игре будет предусмотрено два режима: что-то вроде аркады, где вы сможете летать в космическом пространстве, расстреливая все, что движется, и специально для фанатов жанра длинные последовательные миссии, возрастающие по сложности, где навороченность вашего корабля также будет расти по мере появления все более крутых врагов.

У них, как всегда, все нормально. Ноябрь, по-моему, побил все рекорды по количеству выпущенных игр — более 60. Куда нам до них — у нас хорошо, если одна игра в месяц выйдет, да еще одна будет героически локализована. Зато у нас шуму больше — типа наши игры самые лучшие, а забугорные вообще зло. Но нам, похоже, ничего не остается делать, кроме как активно пользовать зло.

MG

Short News

- **Will Wright** — человек создавший игру SimCity — последние семь лет работает над очередным шедевром — игрой **The Sims**, которая станет симулятором жизни людей в городе. Он поделился информацией о том, что началось альфа-тестирование игрушки, а ее выхода можно ожидать уже в самом начале следующего года.

- Разработчики **Totally Games**, в свое время создавшие такие хитовые игры, как **Tie Fighter** и **X-Wing Alliance**, объявили о подписании контракта с издателем **Activision**. Тем не менее, представитель компании заявил, что хотя никаких разработок игр серии **X-Wing** в данный момент не ведется, Totally Games охотно бы продолжила сотрудничество с **Lucas Arts**.

- Компания **Mattel** — мировой лидер по производству игрушек — обнародовала некоторые финансовые результаты. В третьем квартале этого года прибыль фирмы упала на 42%. Многие финансовые аналитики связывают это с приобретением игрового издателя **The Learning Company**, которое имело место в мае этого года.

Кролик Bugs Bunny потерялся во времени

Когда-то давно была такая бумажная RPG, называемая Toons. Суть ее была в том, чтобы создать собственный мир, сходный с миром каких-нибудь детских мультиков, и выступить в роли его персонажа. Была также простенькая миссия, выполнение которой отходило на второй план перед банальным шатанием по свету. Примерно этот же подход использует игра Bugs Bunny: Lost in Time. Игрушка эта после прохождения нескольких до боли примитивных уровней неожиданно начинает нравиться. Вы играете за самого кролика Bugs, который, не имея достаточной квалификации для управления машиной времени, все-таки решился ее включить и понажимать кнопочки. Устройство сработало, и в следующее мгновение кролик обнаруживает себя на далеком острове Ничто, где живет некий добрый волшебник Merlin.





Однако попользоваться магическими данными Merlin'а вам не удастся — все, что можно из него выжать, — это краткая инструкция по управлению игрой с клавиатуры, а также возможность переопределить клавиши. Так как игра потрирована с приставки, все управление ориентировано на устройство, называемое gamepad. В целом игрушка производит довольно приятное впечатление и особо не загружает мозговые ресурсы. Одним из недостатков можно признать то, что графика достаточно темная, а никаких способов ее осветления в игре не предусмотрено. В сюжете перемешались очень многие персонажи мультика Loony Toons от компании Warner Brothers, а в роли издателя PC-версии Bugs Bunny: Lost in Time выступила компания Infogrames. MG

Atari выпускает обновленные версии классических игр

Конец 1974 года стал поистине звездным часом для игровой платформы Atari, ведь именно в это время вышла игра Pong, которая сразу же завоевала огромную популярность у компьютерных игроков.
В этом году Atari решила повторить свой успех, выпустив игрушку 3D Pong. Игра эта, как следует из названия, навеяна обычным настольным теннисом. Шарик здесь, правда, летает не так быстро, зато есть много компьютерных примочек, как, например, бегающие по столу пингвины. Ракетки здесь тоже несколько упрощены — они представляют собой дощечки, двигающиеся по краю стола. Несмотря на то что игра называется 3D Pong, настоящей трехмерности здесь совсем мало. Действие происходит на плоском игровом поле, да и траектория движения шарика также плоская. Трехмерны разве что некоторые персонажи типа упомянутых пингвинов. Однако Pong это не единственная игра, которую в этом году намерена обновить Atari. В скором времени ожидается появление современных вариантов Missile Command и Q*bert. MG











Short News

- Пришло интересное сообщение относительно игры **Command & Conquer: Tiberian Sun.** Игрушка бьет все рекорды продаж, так как за первые шесть недель после выхода, было реализовано более двух миллионов копий. Популярность особенно велика в Англии, где количество геймеров, ведущих боевые действия в **Tiberian Sun**, превысило численность регулярной армии этой страны.

- Фирмы **Eidos** и **Sports Interactive** объявили, что игра **Championship Manager 3: Season 1999/2000**, выйдет в декабре этого года. Это будет не add-on, как может показаться на первый взгляд, а самостоятельная игра с новой статистикой и некоторыми улучшениями, среди которых улучшенный комментарий к матчу и возможность совершенствовать стадион.

- Разработки игры **Saboteur** возобновлены фирмой **Pumpkin Studios**. Ранее работа по созданию игрушки была неожиданно прервана из-за закрытия компании-разработчика **Tigon Software**. Стало известно, что несколько программистов перешли в компанию Pumpkin Studios, чтобы продолжить работу над проектом. Финальный релиз ожидается в начале следующего года.

В ноябре появится сборник игр X-Com

Сначала несложный вопросик: какая игра положила начало жанру тактических симуляторов, где надо было управлять командой?

Подсказка: прочитайте заголовок (сверху).

Компания Hasbro и ее подразделение MicroProse снова хотят попробовать выжать немного денег из своих старых игрушек серии X-Com, выпустив коммерческий продукт под названием X-Com Collectors Edition. Игрокам снова придется выступить в роли активных борцов с инопланетянами, приняв участие в разгроме Ethereals, Mutans, Sectoids и им подобных. Сборник X-Com'ов должен появиться в ноябре, и сюда войдут следующие игры:

UFO Defense — игра, которая положила начало легендарной серии, а также совершенно новому жанру, вылившемуся недавно в такой технологически продвинутый продукт, как Jagged Alliance 2.

Terror from the Deep — продолжение, действие которого происходит на океаническом дне Земли.

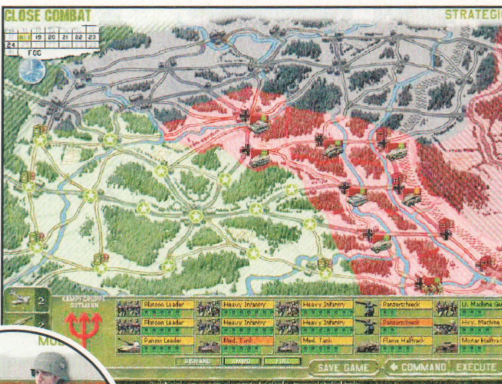
И наконец, Apocalypse, где люди защищают выдуманный городок Mega-Primus от инопланетных захватчиков.

X-Com Collectors Edition будет специально оптимизирован для операционных систем Windows 95/98. Предлагается также исправить многие ошибки, бывшие в оригинальных релизах. MG

Вышла четвертая часть Close Combat

Компания Mindscape Entertainment объявила об уходе в печать игрушки от разработчика Atomic Games, которая называется Close Combat: Battle of the Bulge (aka Close Combat IV). Появление в продаже было намечено на 15 ноября, то есть оно уже должно состояться. Четвертая часть серии Close Combat со-







здана по мотивам одной из знаменитых битв Второй мировой войны, которая и вынесена в название игрушки. Здесь будет несколько новых юнитов, усовершенствованный gameplay, более сильный AI. Графика, неуклонно совершенствовавшаяся от версии к версии, в четвертой части также претерпит некоторые изменения. Игровые карты, например, будут созданы на основании фотографий, сделанных с самолета, с достоверным воспроизведением всех особенностей ландшафта. Добавятся новые погодные спецэффекты и мультиплейер для двух игроков. Остальную информацию по Close Combat IV можно найти на официальном сайте игрушки (**www.closecombat.com**). MG

Activision выпустила римейк классической аркады

Компания Activision выпустила совершенно новую версию классической аркадной игрушки Space Invaders для PC и Playstation. Современный римейк легендарной игры имеет трехмерную графику, новые миры, оружие и космических захватчиков. В новых Space Invaders придется, вооружившись суперсовременными лазерно-нейтронными пушками и ракетами, пройти более 100 непростых уровней, попутно уничтожив 10 космических боссов. Совершенно новый кооперативный режим позволит двум игрокам объединиться в достижении цели по разгрому Космических Захватчиков. Оригинал Space Invaders увидел свет в далеком 1978 г. и практически сразу стал одной из самых популярных космических игрушек за всю историю игроделания. В 80 году игра была портирована на платформу Atari и стала первой аркадой, разработанной для домашних компьютеров. А создал первую игрушку некий Taito, который клянется, что она принесла компаниям-издателям общую прибыль, превышающую $500 млн. Activision, наверное, хочет увеличить эту цифру. Посмотрим, на много ли... MG

Short News

- Рекламная кампания игры **Ultima IX: Ascension** набирает силу. На прошлой неделе новостные забугорные сайты помещали сообщения о состоянии разработок проекта, а чуть позже разработчики выпустили видеоролик новой игрушки.

- Сайт **IPlayGames** выложил у себя новую карту для игры **Kingpin**. Она называется CRUSH и занимает всего 27 Кбайт. Если ходите получить немного **Kingpin'a** на 27 кило, качайте карту отсюда **www.iplaygames.com/**.

- Разработчик игр **Terminal Reality** и издательская фирма **Gathering of Developers** недавно объявили о том, что в данный момент ведутся работы над игрой **Fly! II**, которая является сиквелом к успешному авиасимулятору от Terminal Reality. Пока выход игры запланирован на конец следующего года.

- По слухам, компания **Xatrix** после успешного релиза **Kingpin: Organised Crime** активно взялась за свой следующий проект, который называется **Wolfenstein 2000**. Вот так — классика возвращается, причем на совершенно новом технологическом уровне. Ждите появления игры в магазинах в конце 2000 г.

- Компания **EA Sports** выпустила долгожданный патч для своего хоккейного симулятора **NHL 2000**. Изменения в основном касаются оптимизации муль-



типлейера и усовершенствований AI. Защита и позиционная игра у компьютерных команд теперь будут на высоте.

- Анонсирована игрушка **BattleCruiser Millenium**, которая является всего лишь масштабным upgreat'ом к известному космическому симулятору. Известен он, прежде всего, своей непостоянностью, то есть большим количеством версий, глюков и патчей, которые, исправляя существующие ошибки, добавляли новые. **Millenium**, по информации от разработчиков, будет содержать новую графическую технологию, а также «все, о чем просили многочисленные фанаты, и даже больше». Очередное проявление BattleCruiser'a увидит свет в первом квартале следующего года.

Я ВАМ ПИШУ, ЧЕГО ЖЕ БОЛЕ...

Уважаемая редакция, — пишет нам читатель Колосов Глеб из Москвы. — *Мне очень нравится ваш журнал, но у вас не хватает рубрики «Обзор писем». Пожалуйста, сделайте такую рубрику в вашем журнале.*

Действительно, проблема наболевшая. Помнится, когда-то давно мы вам обещали, что письмами будет заниматься Вуда Краш. Вуда Краш взялась за дело рьяно, но потом ушла в страшный загул с каким-то моряком-подводником, и боле ее с нами нет. По крайней мере, столь постоянно, как раньше. Засим рубрика была передана в дрожащие руки Мазы. Героический Маза чуть было ее не сделал. Но у Мазы постоянно всякие проблемы случаются. Он обычно напишет нам кучу текстов, и тут у него винчестер мрет. Не один раз такое случалось. Или почта не работает. Или еще что. Короче, трудно ему бедному живется, хорошо текила выручает. Рубрику думали передать в нежные ручки Татьяны Снежной, но опять же непостоянная она какая-то. То она есть, то ее нет. Да и не сотрудник она редакции. И тут было принято волевое решение: письмами буду заниматься я, главный по комнате 702 и самый главный заместитель главного редактора. Во как. Но поскольку все новое и хорошее надо начинать в новом году, то пока отдельную рубрику мы делать не будем, а отдадим на один номер под письма «Игрока». В конце концов ведь все вы, читатели, подпадаете под это определение, да и мы тут грешным делом...
В общем, внемлите обратной связи.

Дмитрий Резников

Для начала о самой, судя по всему, болезненной теме, в связи с которой мы получили массу писем.
И словесных нареканий. Речь идет о содержимом нашего CD, а конкретнее о том, чего там нет. Вот несколько цитат:

Privet !!!
Menja zavut Maris, zhivu ja v Latvii. Ja dovnenko pokupaju vash zhurnal. On v Latvii stoit 2 Ls (Lata) eto okolo 5$. Molodci, horoshij zhurnaljchik. I vot kupil 9-tij nomer i na 162 ctronice vizhu statju pro ELITE i v konce tam napisano, shto na diske mozhno naiti originaljnuju versiju ELITE i ELITE PLUS. Vot obradovalsja, no tak i ne smog najti na diske ELITE. Ja podumal, shto ot radosti opjenel i otnes disk drugu shtob nashol, no i on ne mog najti. Ja chutj ne reshil disk pokramsatj shtob najti ELITE. Eto bil pervij raz kogda vy menja ochenj ogorchili ;(
I poetomu proshu vas ochenj prislatj mne hotj by po E-mail ELITE i ELITE PLUS, ochenj ochenj ochenjo chenj budu zhdatj.
Vash pochetatelj, Maris

...В-третьих. Я не нашел на CD обещанные вами (стр. 165) Elite и Elite Plus (хотя очень хотел бы). По-моему, это очень жестоко по отношению к нам, читателям вашего журнала. Я несколько часов просидел за поисками этих самых Mega-игр... (пишет нам Владимир Николаевич Никифоров из города Ульяновска)

Здравствуй, MG, моя новая любовь! Новая потому, что когда-то была старая. Был такой МИ, потом стал .EXE. Неплохой был журнал, но заелся. Теперь о вас. См. анкету — хорошо, много и главное интересно. Но есть два НО.
Но нумбер раз (маленькое но). Много очепяток. «Семенам зла — наше решельное нет» — цитата (№5-99, стр.3) или Outcast с Jagged Alliance2 в паспорте и жанром «инамичная adventure» (№9-99, стр.61). Это то, что заметно сразу, не считая мелочей в текстах. Но общее впечатление это не портит. Портит другое.
Но нумбер два (большое). Как говорится, сами вы ничего, а вот шутки у вас того...
№5-99, стр. 18, вторая колонка, 8-я строка сверху «...демоверсию игрушки Daikatana (ищите ее на прилагающемся CD)». А Вы сами искать пробовали. Короче, шутка удалась. Далее тот же номер, стр. 19, первая колонка, последнее предложение — «Оба ролика записаны на CD-диске, который прилагается к журналу». А вы проверяли, записаны ли. Номер тот же, стр. 52, последнее предложение в статье про Drakan:Order of Flame — «А на нашем CD пока можно посмотреть AVI-файл с видеопрезентацией игры». А я думаю, что посмотреть нельзя, т. к. его там нет.
И последняя точка. №9-99, стр.165, самый последний абзац, где «от редакции», цитирую: «На нашем диске вы можете найти...» и далее по тексту. Увы, я найти не смог. Может подразумевался диск компьютера, который стоит в редакции, тогда вышлите мне его, пожалуйста, по почте, я поищу там, а потом, чесслово, верну.
С уважением, Сергей В.

Д.Р.: Отвечаем. Как видите, многие читатели критикуют наш CD по поводу отсутствия на нем обещанного хабара. В особенности читатели были не рады бесплодности поисков на диске пятого номера демки Daikatana, а также двух «Элит» на девятом. Мы тут в редакции думали-думали, почему вам не удалось их найти, и пришли к выводу: наверное, их там просто не было.
Однако ваши, читатели, упреки несправедливы. Вчитайтесь в эти строки: «Ищите ее [Daikatana demo] на прилагающемся CD» и «на нашем диске вы можете найти оригинальную версию Elite и обновленную Elite Plus». Где тут сказано, что демка и «Элиты» на диске есть? В первом случае мы вам просто предложили искать. Вы искали. Не нашли. Бывает, особенно если искомого нет. Во втором случае мы поступили еще более осторожно: мы сказали, что вы «можете найти». Мы даже искать не просили! На нашем диске столько всего можно найти, что мы сами не знаем, что именно. Откуда нам было знать — мало ли, вдруг на CD занесет «Элиту»! Потому мы на всякий случай написали, что вы ее можете там найти. Это ж не значит, что непременно найдете! Кстати, говорят, некоторые читатели ее даже нашли. На нашем диске. Вернее, на дискете. Но нашей. Или вон «на нашем CD можно посмотреть...». Я вас уверяю, на НАШЕМ CD можно посмотреть. Вот он, передо мной лежит, НАШ

На нашем диске столько всего можно найти, что мы сами не знаем,что именно.

CD. На нем так и написано — «НАШ CD». На том CD, на котором Вы эти ролики искали, что написано было? Правильно, «MegaGame, трали-вали и все такое». И он ВАШ, потому что Вы его с журналом купили. Откуда ж на нем ролику взяться?..
Но если серьезно, мы стараемся. Просто иногда вдруг — бряк! — и не выходит. Хотели положить ролик, а потом обломались. Места не хватило или еще что. Например, часто в последний момент выходят крайне интересные и потрясные демки, из-за которых приходится полдиска ликвидировать под корень. А журнал уже сверстан и в печать пошел... Но мы с этим боремся. Притом просто боремся: больше в текстах не говорим про то, что есть на диске. В любом случае, содержание CD, которое публикуется в начале номера, соответствует действительности, и хоть это не может не радовать. Надо, кстати, заметить, что по поводу диска у вас есть разные интересные предложения. Но самое примечательное, конечно, прислал читатель Рогалев Александр из города Иваново. Он пишет коротко и ясно: «Сделать CD-ROM больше». И все тут. Очень нам понравилось это предложение, и мы сразу передали его нашим ответственным за диск дядькам. И те сделали опытный образец. Но тут выявилась одна проблемка: не влезает этот CD в соответствующее отверстие в компьютере. Так что пока мы эту проблему не решим, придется оставить размер диска прежним. А жаль, кстати.
А читателю В. Н. Никифорову приносим наши искренние соболезнования по поводу бесцельно потраченных нескольких часов.

Вот читатель Антон С. Яковлев из Москвы пишет нам письмо:

Добрый день(или что там у вас сейчас), уважаемая редакция! Выход каждого нового игрового журнала радостен для меня, поскольку между изданиями обостряется конкуренция, и они начинают в погоне за нами-геймерами предлагать новые дополнительные вкусности: кто-то форсирует дату выхода, кто-то активно экспериментирует с оформлением, кто-то снижает цену и т. п.

Ну да ладно, заканчиваю на этом вступлении и перехожу собственно к сути.
Итак, книга жалоб и предложений в графу «Что на Ваш взгляд следует изменить в MegaGame?» вашей анкеты.
1. Авторам разных рубрик журнала надо бы почаще общаться друг с другом — не знаю насчет октябрьского номера (еще не прочитал) и насчет первого (я его не покупал), но во всех остальных номерах можно было найти новости, которые всплывали по нескольку раз на необъятном пространстве журнала.
2. Этот пункт на самом деле главный — постарайтесь подбирать более компетентных авторов, особенно в «железный» отдел. Наверное, можно привести больше примеров, но навскидку вспоминается два. При описании одной видеокарты от Creative на базе процессора TNT2 даже не было упомянуто, что она основана на урезанной версии процессора — TNT2 M64, который использует 64-битную шину памяти. Резкое отставание карты в тестах при этом объяснялось меньшим объемом локальной памяти! При этом я вовсе не являюсь знатоком железа. Как правило, во всех обзорах пропускаю технические подробности и останавливаюсь на потребительских свойствах, но позвольте, такой ляп не увидеть нельзя. А это подрывает доверие к вам. Я теперь не могу выбрать оптимальную покупку на основе вашей статьи и вынужден обращаться к другим источникам. Другой пример ошибкой не является, но бросается в глаза очень сильно. В текст колонок не попала система Creative FPS1000, которая на данный момент является объективно лучшим выбором для геймера с небезграничным бумажником. Есть претензии и к автором обзоров игр. Я считаю, что фразочки типа «Я не смог...», «Я так и не понял...» и т. п. приемлемы в разговоре с друзьями о совместно проходящейся игре, но не для авторов игрового журнала, которые не поняв что-то сами, могут обратиться к другим источникам, например к производителю игры! Прошу не воспринимать близко к сердцу (и уму) резкий тон претензий — так получилось исключительно из-за стремления выражаться кратко, без всяких там «имхо», «по моему мнению» и т. п. То, что я ваш журнал здесь не хвалил вовсе, не значит, что он плох (был бы он плох, я бы вообще его не покупал и не заполнял никаких анкет) , к тому же он очень молод. И поймите, я лично заинтересован в том, чтобы мне не нужно было покупать три игровых журнала в месяц.
Геймер с трехлетним стажем, Антон.

P.S. Надеюсь прилагаемая отсканированная анкета не будет последней каплей, переполнившей ваш почтовый ящик.

Если вы верите, что Head & Shoulders — лучший шампунь для любых типов кожи, волос, головы и вероисповедания, то мы вряд ли сможем убедить вас в обратном.



В Латвии за такую вот денежку можно купить аж две штуки толстых и красивых «MegaGame», и еще на сдачу кофейку с рижским бальзамом попить. Но не завидуйте: эта бумажка по курсу за 300 рублей зашкаливает. Так что тем, кто живет в СНГ, в этом смысле скорее повезло...

Д. Р.: Отвечать будем по очереди: сперва я — на первую часть, потом «железный» редактор Ник Скоков — на вторую.
Итак, новости, которые по нескольку раз всплывают. По-моему, ничего такого плохого в этом нет. Вдалбливаем информацию, как можем, в том числе и повторением, которое, как известно, мать. Одни читатели читают одни разделы, другие — другие, кто-то прочтет новости и сразу ломанется в Mission Possible, а кому-то больше по кайфу preview и обойма (насколько я понимаю, в основном речь идет именно про повторения, связанные с новостями). Кроме того, в «новостях» именно новости — не описание игрушки, а сообщение про какое-то связанное с ней событие. Так что ничего страшного в этом, на наш взгляд, нет. Что до общения — то общаемся мы тут весьма активно. А я все тексты читаю. И если повторы совсем никуда, то их мы выкидываем. Вот так. Теперь слово Нику.

Н. С.: Сперва про TNT2. Действительно, в определенный период времени существовало подобное заблуждение, но оно было отнюдь не свойственно только нашей редакции. Сразу после выпуска урезанной версии процессора TNT2 — M64 информация о том, что шина память — видеопроцессор стала 64-битной вместо 128, не была широко доступна. Причина этого достаточно очевидна. Довольно часто компании, выпускающие новые, более быстрые продукты, кричат о таких своих творениях на каждом углу, выпуская же более дешевые модификации того же оборудования, часто не торопятся перечислять полный список сокращений. Конкретная информация о том, что эта видеокарта работает медленнее

лишь из-за меньшего объема памяти, была предоставлена нам техническими специалистами одной из компьютерных фирм, дававшей эти видеокарты на тестирование. Вскоре, конечно все встало на свои места, но тут необходимо учитывать, что материалы для журнала готовятся за некоторое время до его выхода в свет, и иногда случается так, что та информация или продукт, который к моменту выхода журнала уже есть везде, в момент его подготовки был лишь технической новинкой или опытным экземпляром.
Еще один момент. Нередко встречаются жалобы «...в ваш обзор не попала моя любимая железка под названием <ексель-моксель>, которая объективно считается лучшей на сегодня». Если вы верите, что Head & Shoulders — лучший шампунь для любых типов кожи, волос, головы и вероисповедания, то мы вряд ли сможем убедить вас в обратном. Говоря более серьезно, если мы тестируем наиболее ходовые на сегодня процессоры, то, скорее всего, мы не забудем ни Intel, ни AMD. Объять же весь спектр предложений, даже в отдельно взятом секторе комплектующих, особенно если это какая-либо невысокотехнологичная периферия вроде колонок, джойстиков или мышей, невозможно. Так что не следует особенно переживать о том, что ваш «любимец» не попал в обзор — вы и так знаете, что он лучший, и можете смело советовать его всем своим друзьям и знакомым. Если же вам в подтверждение своих слов хочется обязательно размахивать журналом MegaGame, то можно попробовать синхронизировать свои вкусы с нашими. Поверьте, мы себя не обижаем, и уж если тестируем что, то вдоволь.

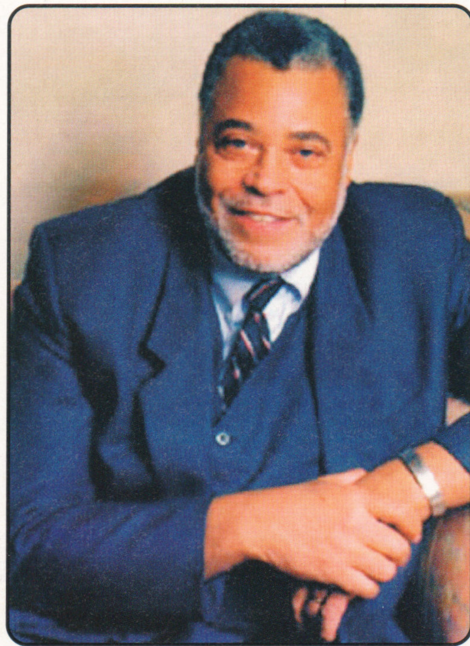
А вот читатель Андрий Кузменко из города Одессы имеет претензии к товарищу Мазе, пароходу и человеку. Претензии такого рода:

Для: Fil Мананкин, автора статьи о Тибериум Сане в 10/99, с. 63–66.

Дурак Вы, батенька, и имя у Вас дурацкое.. [В статье Вы пишете] о роликах в игре «а звезд тут нет» и «генерал Соломон... типичный полосатозвездный вояка: негр, обильно украшенный орденами и звездами». Этот «негр», как Вы выразились, (хотя воспитанные люди это слово не употребляют), и есть одна из голливудских звезд по имени James Earl Jones, и стыдно этого не знать. Покопайтесь в Сети, чтобы я не писал названия десятков фильмов с его участием. Все ваши конкуренты об этом написали правильно или просто не вспоминали, так что поздравляю — вы одни допустили такую глупость. А для чего вы тогда держите редактора? И не одного? Хотя в остальном статья весьма нормальная. Но один ляп все портит — от желания показаться самым умным, наверное.
С уважением, Андрей
Одесса

Более удачную кандидатуру на роль генерала в TS Westwood подобрать могла едва ли.

Д. Р.: Такое вот письмо. Маза с автором списался и они договорились, а в журнале отвечать буду я, ибо «держу редактора, и не одного». Итак, по пунктам. Получив письмо, мы все страшно озаботились судьбой негра-звезды



Дж. Э. Джонс — спорная «черная звезда», которую мы не признали. Просто звезды — это вам не осетрина. Звезды бывают не только первой величины, но и второй, третьей, пятой... А у нас — игровой журнал, а не голливудский телефонный справочник.

Джеймса Эрл Джонса, и принялись искать всяческую о нем информацию. И нашли. У меня сразу было подозрение, кто это такой — знакомый по массе эпизодических ролей маститый чернокожий дядька с проседью, всегда играющий каких-нибудь американских генералов. И точно. Он самый. Но, честное слово, назвать его «голливудской звездой» язык не поворачивается. Да, снялся в дикой куче фильмов, среди которых попадаются и достаточно известные. Но что он в них делал? В «Звездных Войнах», например, озвучивал Дарт Вайдера. Вообще, кстати, много товарищ Джонс поработал в качестве voice talent'а. Но до уровня Роберта Де Ниро или даже Джона Траволты явно не дотягивает. Вердикт: не звезда. Хотя, конечно, более удачную кандидатуру на роль генерала в TS Westwood подобрать могла едва ли. Очень правильный дядька. Если бы вместо него снялся Траволта, народ бы не понял. Так что критика в адрес Мазы в определенной степени принимается.
Что же касается редакторов, то мы тут все-таки игровой, а не киношный, журнал. Нам простительно не знать таких голливудских звезд, как Джеймс Эрл Джонс. Так же, как и, например, имени солиста группы Cannibal Corpse. Тут уж все на совести авторов.
И еще хотелось бы отметить моментик про негров. Не знаю, почему, но в русском языке слово «негр» никакого уничижительного значения не имеет. Это в Америке у них там заморочки всякие. У нас же в годы развитого социализма активно боролись за права именно негров, а не афроамериканцев. Слепое подражание англоязычному Западу — это все-таки не про нас, и коверкать русский язык из соображений интернациональной политкорректности, на мой взгляд, не очень правильное занятие. Кроме того, от слова «чернокожий» в русском языке какими-то умниками был образован весьма нецензурный синоним схожего написания. Так что «негр» — правильнее. Во всяком случае, пока.

Дальше перейдем к довольно часто встречающимся пожеланиям. Первое: чуть ли не каждый четвертый требует увеличить раздел Mission Possible и особенно читы в нем. Мол, читы давайте, давайте читы, дайте-дайте читы, читы! И побольше, побольше! Очень просят. Но вот анонимный читатель из города Люберцы-3 Московской области имеет совсем другое мнение.

Перестаньте печатать солюшны и коды, вы убиваете этим играбельность игр! Ведь наилучшее впечатление игра производит, когда ее проходишь сам. Я считаю, эту рубрику нужно удалить из журнала, лучше отведите больше места для review.

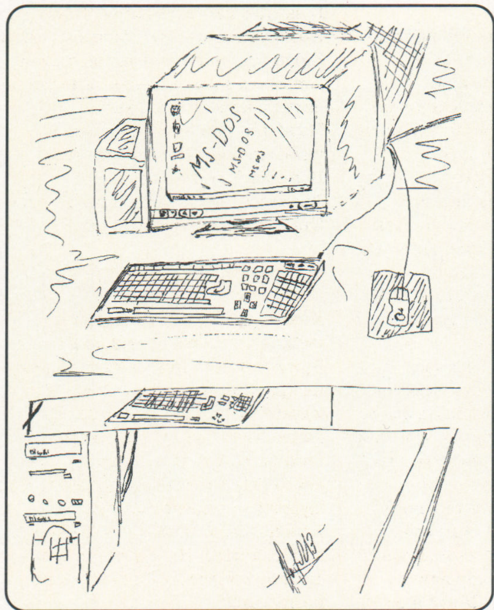
Ну а чтобы звучало убедительней, тот же анонимный читатель из Люберец прислал нам сразу и еще одно письмо такого же точно содержания. Вот мы и думаем, может, действительно ее... того? И забубенить на ее место КОМИКС! Ибо комикс — второе больное место. Его просит убрать каждый третий корреспондент, особенно вышедший из подросткового возраста. Но и этим нашим уважаемым читателям есть чем возразить. Позюков Егор из станицы Лысогорская Георгиевского района Ставропольского края пишет:

Здравствуйте, редакция журнала MegaGame.
Меня зовут Егор. Мне недавно купили компьютер Windows 98. Привезли несколько дисков. Первым на прилавке я увидел ваш журнал и сразу же купил его. Мы с сестрой нашли там много интересного. Комикс мы перечитывали по нескольку раз. Если я еще увижу ваш журнал, то обязательно куплю.
Я никак не могу пройти игру Knights and Merchants. Мы вас очень сильно просим написать нам хоть один код на эту игру.

Вот видите! Люди по нескольку раз комикс перечитывают, а вы его убрать предлагаете. Не-е-ет, батеньки, не пойдет так. Что до кодов, то мы их как-то публиковали. Но можем и повторить. Если не врут, то режим обманный врубается там вот так: войдите в меню инвентаря, затем последовательно кликайте на следующих предметах:
ряд 1, предмет 3;
ряд 2, предмет 2;
ряд 2, предмет 4;
ряд 3, предмет 1;
ряд 3, предмет 5;
ряд 4, предмет 1;
ряд 4, предмет 5;
ряд 5, предмет 1;
ряд 5, предмет 2;
ряд 5, предмет 3;
ряд 5, предмет 4;

ряд 5, предмет 5.
Если после этого кликнуть на луке (ряд 6, предмет 1), то всего станет на 10 единиц больше, а если на лошадях рядом (6,2), то вы успешно закончите миссию.
Теперь еще о конструктивных предложениях. Читательница Леонарда Фролова почему-то крайне скептически относится к писательским способностям своего пола. Пишет прямо: **«Убрать баб-авторов из журнала!»**
И все тут. Вуда Краш обиделась и сразу к моряку-подводнику убежала. Поэтому от Тани Снежной мы это письмецо скрыли.
Но остальные бабы-авторы как-то о нем прознали и почти все разбежались. А жалко, знаете ли. С ними было прикольнее.
Далее, читатель Путинцев А. А. из ПГТ Дедовичи Псковской области просит: **«Пишите все языком современной молодежи».** Это, чиста, бакланы, круто. Типа нам это не западло. Одна, блин, проблема есть: про телок мы как-то редко можем базарить, чиста, на страницах. Не круто это. А под остальные проблемы у современной молодежи с языком специальным туго. Хотя типа напрячься можно, конечно. Хе-хе.

Наконец, читатель Еремин В. А. из города Люберцы-3 Московской области (не тот ли это солюшноненавистник?.. Нет, почерк вроде не похож...) предлагает следующее: **«Надо, чтобы в вашем журнале были описания игр для Sony Playstation. И чтобы 208 страниц были посвящены PC, и 208 — PCX».** Мы так думаем, этого мало. Надо еще 208 страниц посвятить Dreamcast, еще 208 — Gameboy Color, ну и для порядку еще 208 — бабам. Потому что куда ж без них? Там и язык современной молодежи можно будет по полной использовать. Вот тут некоторые читатели просят больше внимания уделять таким играм, как Strip Poker и Vida X, а мы проще можем сделать: чего про игры писать, когда можно сразу про теток? Тема как-никак злободневная и, пожалуй, инересная даже большему количеству народа, чем игры для PSX. А то мы пока это дело только в комиксе освещаем. И постер соответствующий... А главное, такой журнал можно будет носить с собой в целях самообороны. Потому что никакой злобный гопник не выдержит удара в 1040 страниц по репе.
Вернемся к уже цитированному читателю Колосову Глебу из Москвы. В своем письме он также просит: **«Сделайте для диска более прочную коробку, а то, когда я покупаю ваш журнал, я кладу диск в карман, а когда прихожу домой, то вместо диска в пакетике оказывается какой-то огрызок и кусочки от него».**
Дорогой Глеб! Думаю, можно попробовать просто не класть диск в карман, а, например, засовывать его в сумку с учебниками. Если он будет лежать между книг, то ничего с ним не случится.



Такое вот произведение искусства прислал нам читатель Иван из города Солнечногорска Московской области. Спасибо, читатель Иван, за добрые слова и за замечательную картину! Особенно нас приколола запасная клавиатура...

Теперь перейдем к критике. Помните, мы просили нас ругать? И вот народ ругает. Читаем Макса Емельянова из города Минска, Беларусь:

Текст надо выравнивать по ШИРИНЕ!!! Это главное. Поменьше бреда и упражнений в остроумии: нельзя упражняться в том, чего нет! Пусть авторы пишут статьи не как дебилы и придурки, а как нормальные люди. И на РУССКОМ (действительно русском) языке.

Трогательна забота о русском языке. Действительно, порой начинаешь ощущать тягу к нормальной русской речи. Но тут получается конфликт с уже цитированным письмом про «язык современной молодежи». И так как тот автор указал в анкете, что «Да!!! Да!!! Скорей его сюда» (типа журнал хочет), а блюститель словесности купит наш журнал в соответствии с анкетой, только если мы его сильно попросим, то, пожалуй, мы все же пока останемся такими, какие есть. Ибо читатель всегда прав. А постоянный читатель — вдвойне. Но за критику спасибо, разнообразие приятно.

Далее. Читатель из Москвы Рассолов Ев. Ал. пишет в анкете (что менять надо):

Буквально все! Гнать руководителей всех отделов (почти), поднять уровень логики, экономить логику, где она не нужна, а также экономить место (ребята, читать нечего)...

Вот так вот, решительно решаем все проблемы. Гнать всех нафик, и все дела. Действительно, было бы прикольно. Журнал бы однозначно стал лучше, в нем бы появилась логика, и место бы сэкономилось просто донельзя. Первая обложка, десять полос рекламы, задняя обложка. Остальное — белые листы (всех же прогнали!). Красиво, стильно, строго. Спасибо за предложение. Но опять же, по тем же соображениям постоянных читателей и читателей, которых надо сильно просить, мы пока послушаемся первых и поступим в соответствии с анкетами, требующими «ничего не менять».
Наконец, аноним из города Троицка (хе-хе, почтовые штемпели мы читать умеем) пишет кратко:

Журнал — лажа!
Берите пример с «Нави».
Диск — лажа!
ВСЕ ЛАЖА!!!

Последнее общефилософское замечание полностью соответствует нашему краеведческому мировоззрению. Действительно, все лажа и перхоть. Главное — всех убить.

На этой оптимистической ноте я бы закончил первый в истории MG обзор почты, если бы не еще одно письмецо. Пришло оно по e-mail и в качестве отправителя значился Никита Бегун. Этот читатель обратился к нам со страстной просьбой, которую мы просто не могли оставить без внимания.

Привет, Mega Game. Каждый месяц читаю ваш журнал! Я фанат Half-Life и Quake2. Пожалуйста, напишите мне хоть про что-нибудь!!!

Поскольку писать «про что-нибудь» у нас главная мастерица Татьяна Снежная, то рупор передается ей.

Т. С.: Вау! Написать про что-нибудь, это я запросто. Я бы сразу про все написала, но меня просят покомпактнее. Потому давайте остановимся на Half-Life и Quake 2. Честно скажу, не играла в них, не играю и играть не буду. Почему, спросите вы? Пацифистка? Крови не выношу? Люблю игры про добрых зверюшек? Да, нет и да, отвечу я. Пацифистка. Кровищу люблю и побольше, побольше.
А игрушки про добрых зверюшек так вообще просто обожаю.
Но только такие, где этих добрых зверюшек можно бензопилой или, на худой конец, из рэйлгана порвать на куски. С кровищей, с кровищей, куда ж без нее.
А в Half-Life и Quake 2 кого надо уничтожать? Зверюшек? Как бы не так! Там надо убивать себе подобных злобных дядек и тетек! Но они ж такие душечки! Их жалко. Конечно, Quake хоть чем-то отличился, ибо там в дезматче можно теток отстреливать, но это и все. В остальном надо нещадно убивать злобных монстров, мутантов, зомбей и прочих прекрасных ребят. И так во всех играх. Ну почему, почему мне нельзя разорвать в куски какую-нибудь гнусную слюнявую банню, зайчишку-прыгунишку и Чебурашку радостную? Почему? Вот про что я решила написать нашему дорогому читателю Никите Бегуну.

Д. Р.: Спасибо Тане, все-таки на достаточно прогрессивной ноте мы закрываем дискуссионный клуб. Пишите письма, дорогие читатели, а мы на них отныне отвечать вовсю будем!
До встречи в январе! MG

Игрушки про добрых зверюшек просто обожаю.
Но только такие, где этих добрых зверюшек
можно бензопилой или из рэйлгана порвать на куски.



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

На днях забежал к нам в редакцию страшно возбужденный человек с бегающими глазками. Звали этого человека Кирилл Васильевич Потроховский. Забежал, значит, Кирилл Васильевич к нам в комнату 702 и давай глазами бегать. Ну мы смотрели на него, смотрели и решили узнать, что ему надо-то в конце концов.

«Д... д... дэ... дэ... дэпэшу я в... в... вам п... принес!» — отзаикался Кирилл Васильевич. «Из се... се... се... секретного отдела! От п... п... полковника!» Ну мы обрадовались, конечно, депешу вырвали, а Кирилла Васильевича из комнаты пинками выставили. Надоел.

Получение депеши от полковника для нас — большая честь и радость. Редко в последнее время дает о себе знать старик, сдал малость. Сидит он нынче в своем секретном отделе безвылазно и кофе пьет все время. Такая у него секретная работа. Но иногда вспоминает он про наше существование и депеши шлет. У нас по такому случаю каждый раз праздник небольшой случается.

В общем, двое суток мы радовались. Потом решили почитать, что пишет нам старый разбойник. Открыли конверт, а оттуда на землю ка-а-ак выпрыгнет что-то! Зеленое такое, но не заяц. По комнате оно носилось, шипело, а потом у холодильника как остановится! И давай из стороны в сторону раскачиваться. Мы думали, сейчас оно «ничего не понимаю» свое заведет, ан нет. Покачалось оно, покачалось, а потом чпок! И дым повсеместно. Аж со всех этажей мужики с огнетушителями прибежали, стремно все-таки. А когда дым рассеялся, рядом с холодильником стоит... ЕЛКА! И палка рядом. И ленточка в косе. А на елке звезда. А к звезде записочка приклеена:

«Дорогие коллеги! Поздравляю вас с успешной сдачей продукта в срок! Двенадцать раз — это круглое число! И да помогут вам и в новом году мои казачки-засланцы! И да принесут они вам еще больше сведений со всех фронтов! И да пребудут с вами елка и палка и ленточка в косе! Ура!»

Почитали мы, почитали, а потом глядь на макет обложки, который у одного мужика с огнетушителем из кармана торчал. И ведь точно! Двенадцатый номер у нас! И до следующей елки еще двенадцать номеров пройдет!

С годом нас, хороших! Читайте превью!

Дмитрий Резников





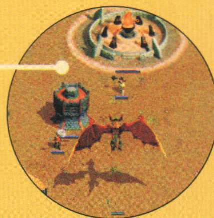
Thief 2: The Metal Age

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

Majesty: Sovereign of Ardania

Вначале вам доступны только гильдии воинов, рейнджеров и воров, зато потом недостатка в выборе не будет.





Werewolf: The Apocalypse

Даже пню понятно, что игра эта несет в себе элементы RPG, ибо какой же современный шутер без этих самых элементов?



Carmageddon: The Death Race 2000

Цифры, характеризующие размеры игры, говорят сами за себя: 45 гоночных трасс проложены по пятнадцати различным районам.



SWAT 3: Close-Quarters Battle

В вашем распоряжении всего 16 бойцов, кто-то — прирожденный снайпер, а кто-то — танк в ботинках.

И снова кровь на лобовом стекле

Carmageddon: The Death Race 2000

Знаете, как теперь считают настоящие геймеры? Очень просто: раз, два, две тысячи! Вот такой арифметике пытается научить нас все большее и большее количество издателей и разработчиков, в том числе и Sales Curve Interactive, у которых третий Carmageddon имеет оцифрованное название The Death Race 2000. Ну, по крайней мере, это более оригинально, чем просто «двухтысячная Карма».



Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Кто не видел первых двух частей этой самой извращенной гонки всех времен и народов, потерял многое. Многочисленные кваки — всего лишь детские шалости по сравнению с тем, что просто-таки творят машины смерти. Чтобы не слишком травмировать слабонервных родителей, пришлось даже в некоторых особо целомудренных странах пойти на хитрость — заменить в игре людей на зомби, заодно сделав их кровь зеленой. Вы можете представить, чтобы такое произошло в Quake 2? Нет, конечно, там же все аккуратненько и эстетично.

Ну ладно, хватит воспоминаний. В будущем нас ждут более интересные вещи. Последний год уходящего тысячелетия для одного маленького виртуального городка превратится в последний вообще. Это не удивительно, ведь на его улицах развернутся жаркие схватки между одержимыми страстью убивать гонщиками-маньяками, для которых есть только одно правило: побеждает самый безумный, самый жестокий и самый кровавый.

Но времена, когда зомби-горожане безропотно гибли под колесами гоночных автомобилей, прошли. Sales Curve Interactive обещает выставить против вас агрессивных жителей, устраивающих заговоры против участников соревнований, хотя я слабо представляю, что они могут сделать с мощной железной крепостью на колесах. Видимо, это будет сюрприз (приятный или неприятный — решите сами).

Вся игра стала более живой, более интеллектуальной (не в поведении игрока, а в поведении компьютера). Про хитрых зомби-горожан я уже упомянул. Следующие — ваши оппоненты, готовые приложить максимальные усилия, чтобы вы выбыли из соревнований как можно скорее. И, наконец, третьи — это остальные автомобили, которые раньше были похожи на какие-то деревянные модельки на колесах, а теперь не только так же, как и противники, могут быть изуродованы и вдребезги разбиты, но и честно соблюдают правила дорожного движения. Такое не каждому человеку по силам.

Окружающий мир тоже ожил. Город стал не просто набором прямоугольных безжизненных зданий, в нем появились работающие подъемные краны, разводные мосты и еще множество крупных подвижных объектов. Правильно их используя, можно выполнить самые эффектные трюки, за которые, как известно, идут живые денежки и начисляется дополнительное время.

Цифры, характеризующие размеры игры, говорят сами за себя: 45 гоночных трасс проложены по пятнадцати различным районам, часть из них отведены под

Цифры, характеризующие размеры игры, говорят сами за себя: 45 гоночных трасс проложены по пятнадцати различным районам.



Пробка — это только в нашей жизни плохо, а в Carmageddon'е — настоящий рай для гонщика. Сколько сейчас денег загрести можно!

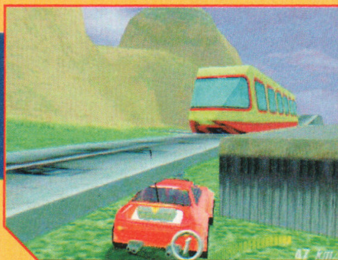


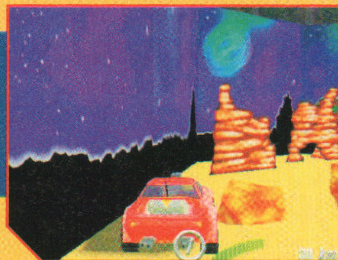
Паспорт

Carmageddon: The Death Race 2000

Жанр:	экшн-автосимулятор
Разработчик:	Sales Curve Interactiv
Издатель:	Sales Curve Interactive
URL	
Дата выхода:	второй квартал 2000 г.











специальные миссии, которые нужно выполнить для перехода на следующий этап, а часть — под площадки для дезматча, где победителем становится единственный оставшийся на ходу автомобиль.

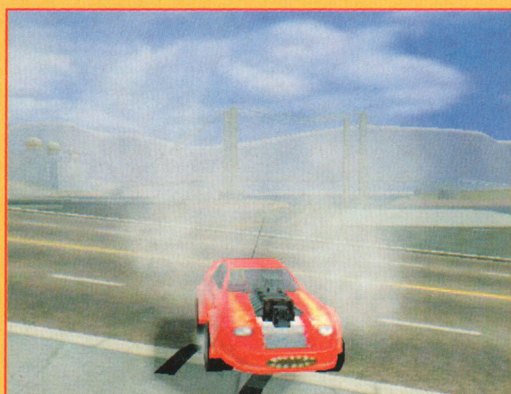
Графика в игре также претерпела изменения к лучшему. Теперь автомобили, проезжающие мимо небоскребов с зеркальными стеклами, будут в них отражаться, и, наоборот, блестящая поверхность вашего автомобиля вберет в себя все окружающие цвета и постоянно будет меняться в зависимости от того, въехали ли вы в темные внутренние помещения или кружитесь в неоновом свете ламп, пересекаете ли залитую солнцем площадь или попали в тень от громады какого-нибудь здания.

Возможности нового игрового движка позволили чуть ли не в два раза повысить производительность по сравнению с предыдущей версией и при этом добавить несколько мелких, но важных деталей, придающих игре большую реалистичность и эффектность, как-то: пыль из-под колес, яркие искры при контакте корпуса автомобиля с препятствиями, водяные брызги, потерянные детали кузова и дым из-под капота, где болезненно чихает поврежденный двигатель. А помните туман и темноту, скрывавшие удаленные постройки и элементы пейзажа? Забудьте о них! Теперь видимость в игре, как в безоблачный летний полдень.

Еще одна немаловажная деталь для автомобиля, большую часть игры проводящего в кровавых разборках, — хороший дворник на ветровом стекле. И о его присутствии разработчики позаботились, так что теперь вы можете убрать любое загрязнение, появившееся от слишком интенсивной охоты за пешеходами, в считанные секунды. Насладиться созерцанием его работы можно, переключившись на вид из полностью трехмерной кабины, оборудованной к тому же зеркалом заднего вида.



Трасса проходит мимо доков. Считается, что здесь очень высокая преступность. Но ничего, это легко исправить, передавив всех в округе.



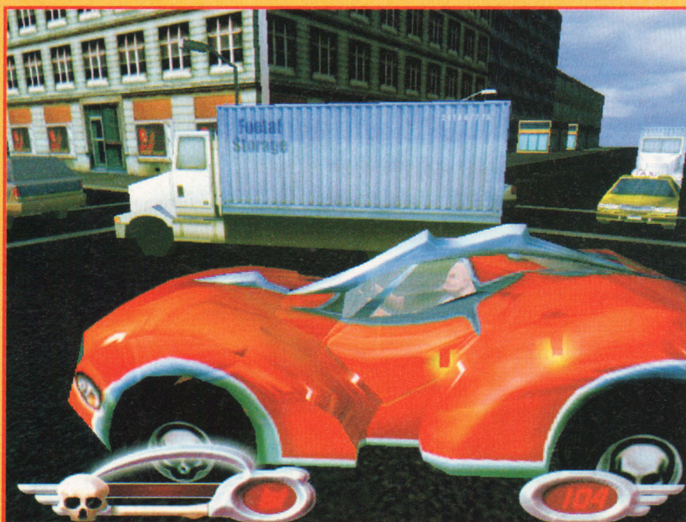


Реализация новых идей никоим образом не сказалась на старых, без которых Carmageddon просто не мыслим. Ваш автомобиль по-прежнему постепенно разваливается от атак врагов, полностью восстанавливается при наличии желания и денег и собирает разные, полезные и издевательские, бонусы, разбросанные повсюду чьей-то щедрой рукой. Ну и конечно же мои любимые «10x combo» за посещение многолюдной вечеринки — это полный отпад!

Для любителей многопользовательской игры The Death Race 2000 должна стать просто-таки совершенной. Поддержка сети (в том числе Internet'а) была заложена изначально, и крушить друг друга смогут до 12 человек одновременно. Но даже для одинокого игрока не покажется скучным состязание с компьютерными автомобилями, потому что ведут они себя почти как живые. (Слово «бот» официально никто не упоминал, но речь идет, видимо, о них.)

Вам надоели цвета автомобилей или одежда зомби? Нет проблем! Запускайте редактор и изменяйте все вокруг по своему усмотрению.

Последний штрих: вам надоели цвета автомобилей или одежда зомби? Нет проблем! Запускайте редактор и изменяйте все вокруг по своему усмотрению. Такая возможность делает игру еще более привлекательной и разнообразной и позволяет проходить ее не один раз. MG



Прошло несколько лет, а Макс все такой же буйнопомешанный, как и раньше. Зато его боевой конь стал гораздо опаснее.

Наша служба и опасна, и трудна...

SWAT 3: Close-Quarters Battle

Юрий Салтыков aka Битник

Обычно выход сиквела означает, что предыдущая часть получилась. В случае со SWAT 3 это правило не работает. Тройка в названии игры — счетчик неудачных попыток. Первый SWAT вышел в середине 90-х и был продолжением весьма достойной серии Police Quest. Вот только вместо классической рисованной адвенчуры нам подсунули нечто неудобоваримое под видом интерактивного видео. Бр-р-р, забыть и не вспоминать. Полученный результат даже самой Sierra не сильно понравился, зато понравилось название.

Паспорт

SWAT 3: Close-Quarters Battle
Жанр: тактический симулятор американского ОМОН'а

http://www.sierra.com
Разработчик: Sierra
Издатель: Sierra
Дата выхода: декабрь 1999 г.

SWAT 2 резко поменял жанр, теперь это была стратегия. Получилось уже лучше, но игроки все равно предпочитали X-Com, а не его клон, каковым SWAT 2 и являлся. Третья часть снова меняет жанр, теперь это тактический симулятор полицейского антитеррористического подразделения с видом от первого лица, ближайший аналог — Rainbow Six.


Верхняя и нижняя части туловища обсчитываются отдельно. Так что ваши копы будут не колодами с ломом вместо позвоночника, а вполне гибкими парнями. Гляньте на рефлекторное уклонение от взрыва. Мелочь, а приятно.

Действие игры разворачивается в самом ближайшем будущем. Сдвижка на 5–10 лет вперед понадобилась, чтобы ввести в игру слегка футуристичное оборудование, а именно наголовный дисплей, через который отслеживаются действия коллег. Во всем остальном игра стремится быть максимально приближенной к реальности. Итак, в Лос-Анджелесе проходит саммит руководителей крупнейших мировых держав. Террористы, само собой, мимо такого случая пройти не могут и начинают строить всяческие козни, которые мы обязаны пресечь.

Игроку предстоит выступить в роли командира отделения из пяти человек. Кроме самого отца-командира в отделение входит два элемента по два человека, для простоты они называются Красный и Синий. Вы определяете для элементов и отдельных бойцов задачи и общий стиль поведения (скрытное передвижение или поливание свинцом всего, что шевелится). Реализовано управление через наголовный дисплей. Например, вы направляете его на дверь, а потом жмете пару клавиш (выбор элемента и постановка задачи). После чего бойцы самостоятельно выдвигаются к этой двери и берут ее на прицел или на абордаж, это уж как прикажете.

В отличие от Rainbow Six, в SWAT 3 нет стадии предварительного планирования миссии. Разработчики говорят, что это больше соответствует реалиям работы антитеррористических подразделений. Обычно счет времени идет на секунды и минуты, поэтому перед выдвижением на позиции бывает лишь весьма краткий брифинг, а конкретные решения приходится принимать уже по ходу операции.

В вашем распоряжении всего 16 бойцов, кто-то — прирожденный снайпер, а кто-то — танк в ботинках.


Эффектно. Но не советую проводить такие стрельбы напротив зеркала. Легко можно получить ослепление от собственной вспышки. Вообще-то для предотвращения подобных казусов обычно применяются специальные очки, но их почему-то этот коп не надел — тупица.





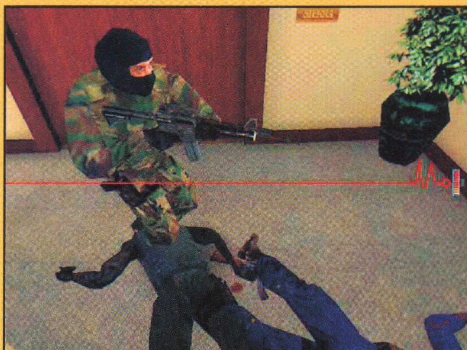
Ну ничего святого у этих террористов. Будем защищать храм божий. Прошу отметить качество исполнения интерьеров. Отчетливо видно, что храм православный. Надеюсь, что террористы не русские.



Движок игры сильно подкован в области баллистики, полет каждой из девяти картечин стандартного шотгановского патрона рассчитывается отдельно.

Вообще, реалистичность поставлена разработчиками во главу угла. Оружие и оборудование соответствуют реальным, находящимся на вооружении. Так что кучи разных винтовок-автоматов-пулеметов не будет. Автомат, шотган и винтовка — вот ваш основной арсенал. В дополнение вы получите несколько видов гранат и некоторое количество спецоборудования, но ничего такого, чего нет у настоящей полиции Лос-Анджелеса.

Жесткие реалии не заканчиваются подбором оружия, стреляет оно тоже как взаправдашнее. Движок игры сильно подкован в области баллистики, полет каждой из девяти картечин стандартного шотгановского патрона рассчитывается отдельно. Даже перезарядка оружия будет иметь два режима — быстрый и тактический. При быстрой перезарядке вы просто выкинете обойму из оружия и вставите новую. При тактической вынутая обойма убирается на пояс, а потом вставляется другая. Такой режим требует больше времени, но позволяет сохранять патроны в неполностью израсходованной обойме. Стены, окна и двери тоже ведут себя как положено. Если стена кирпичная, то ей плевать на пулевые отметины, а вот гипсокартонную переборку вполне можно пробить насквозь. Игра способна хранить сведения о сотнях мелких деталей: пробоины от пуль и осколков, цепочка капель крови, разбитое стекло, перевернутое кресло — все это, однажды появившись, остается на своих местах, пока игрок или управляемый AI персонаж не внесут изменения. Наступив в лужу крови, вы оставите за собой четкие кровавые отпечатки. А уж этим не преминут воспользоваться гадкие террористы.



«Вражьи кости нам, как снег под каблуком!» Стоп. Это же наши кости в синей униформе лежат. А этот гад в зеленом камуфляже глумится над нами. Я знаю лишь один универсальный способ борьбы с подобными террористами — save/load.

Плохие парни вовсе не сидят по норам. Они адекватно реагируют на звуки выстрелов и шагов. Глаза у них тоже на месте, так что легкой жизни не будет. Разработчики обещают, что у игрока не раз возникнет вопрос, кто тут охотник, а кто дичь. А чтобы жизнь уж совсем медом не казалась, каждый раз при перезагрузке миссии местоположение террористов меняется.

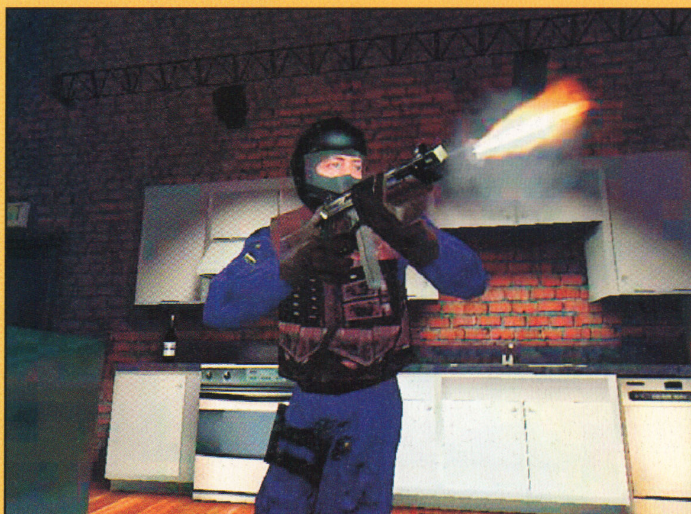


Как в любом уважающем себя шутере, графике уделено весьма много внимания. Акселератор не требуется, но настоятельно рекомендуется. Движения моделей снимались по технологии motion capture. Причем в качестве моделей выступали настоящие офицеры SWAT, а уж они знают, как надо двигаться. Так что если надо выглянуть из-за угла, то боец в игре именно выглянет, перегнувшись в поясе, а не выдвинется всей тушей. Кроме того, наличие реальных моделей обеспечивает их узнаваемость в игре. Каждый коп будет двигаться немного по-своему, ну а если милого по походке вы не узнаете, то на спине у него для этого случая написана фамилия. Окружающая обстановка тоже отрендерена с высоким качеством. Кухня выглядит как кухня, да и гостиную с кабинетом не перепутаешь.

В игре два десятка миссий. Пара учебных, а остальные будут проходиться в режиме карьеры. Здесь вам предстоит освоить профессию менеджера по кадрам. В вашем распоряжении всего 16 бойцов. Естественно, каждый из них имеет специализацию и разный уровень подготовки. Кто-то — прирожденный снайпер, а кто-то — танк в ботинках. На каждое задание вы отбираете конкретных исполнителей и определяете для них оружие и экипировку. Характеристики полицейских будут расти соответственно с приобретенным боевым опытом, но отобрать любимчиков и раскачать до безобразия, пройдя с ними всю игру, не получится. Кроме ранений существует еще и усталость (физическая и психологическая), так что ротацию кадров придется устраивать обязательно. Задания обещаются довольно разнообразные: разминирования, освобождение заложников, ликвидация снайперов, штурм захваченных террористами зданий. Места действия тоже весьма разнообразные: склады, церкви, отели, офисы, жилые здания, канализация (куда же без нее?).

А теперь о больном, о мультиплейере. Его не будет!!! Точнее, не будет в коробке с игрой. Обещают к весне выпустить в виде патча или расширения. Форменное безобразие. Вроде бы есть команда SWAT из пяти человек — готовый кооперативный режим. Копам противостоит некоторое количество террористов — бери и делай стенку на стенку. Так вот нет, разработчики еще даже и не решили, какие режимы мультиплейера будут реализованы в этом гипотетическом патче. Нам, конечно, обещают, что AI ведет себя так, что кажется, что это живые люди, но мы же не в первую игру играем и знаем, чего стоят такие обещания разработчиков. Я понимаю, что всем хочется отхватить свой кусок предрождественских денег, но все равно опасаюсь, что такое решение похоронит потенциально неплохую игру. Фанаты шутеров слишком избалованы многопользовательскими режимами. Чтобы чисто синглплейерная игра отвоевала себе место на винте, она должна быть чем-то выдающимся. SWAT 3 на меня такого впечатления не произвела. Не хочу сглазить, но не исключено, что SWAT 4 будет ролевиком :-). MG

Чтобы чисто синглплейерная игра отвоевала себе место на винте, она должна быть чем-то выдающимся. SWAT 3 на меня такого впечатления не произвела.



Конец света онлайн

Allegiance

Роман Шиленко

Microsoft, вдохновленная своей же RPG Asheron's Call, продолжает покорение рынка многопользовательских Internet-ориентированных игр. Грядущее чудо под названием Allegiance собирается соединить в себе космический симулятор и стратегию real-time, а работать оно будет, что неудивительно, через сайт MS Gaming Zone. В каждом игровом пространстве смогут помериться силами до 350 игроков! Цифра впечатляет, осталось посмотреть, как это будет реализовано на практике.

Паспорт

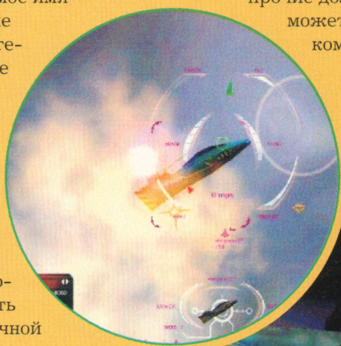
Allegiance
Жанр: on-line RTS&космический симулятор
Разработчик: Microsoft
Издатель: Microsoft
URL www.microsoft.com/games/
Дата выхода: весна 2000-го

Конец света, по версии Microsoft, произойдет 13-го марта 2140 г., и это вовсе не предсказываемый аналитиками день падения акций самой корпорации. Человечество к тому времени вовсю использовало астероиды для добычи полезных ископаемых: технологии XXII века позволяли перенаправлять их к Луне и уже там перерабатывать. Но то ли техник проспал, то ли астероид попался несговорчивый, но гигантский камень рухнул в Тихий океан (хотя имелись



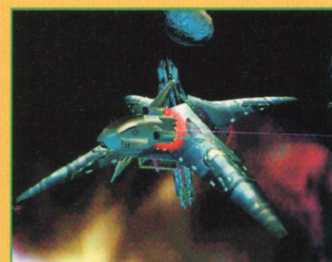
свидетели, видевшие странный взрыв, предшествовавший падению метеорита). Вода испарилась, земная мантия продырявилась, значительная часть человечества загнулась — казалось бы, хэппи энд, ан нет. Оставшиеся хуманы не пожелали мириться с такой судьбой и взялись за освоение недавно открытой сети подпространственых туннелей, получившей кодовое имя «Алеф». Просто так осваивать было неинтересно, а так как внешних врагов не нашли, то люди быстро поделились на три группировки и занялись любимым делом — войной. Воевали за ресурсы — топливо, пищу, воду, ископаемые — и за контроль над туннелями.

Группировка Iron Coalition стояла за мир во всем мире, так как до взрыва представляла собой космические миротворческие силы Организации Объединенных Наций. Ее руководитель, бригадный генерал Дерек Фиск, прикладывал максимум усилий для поддержания порядка любой ценой, чему немало способствовали самые мощные корабли и самое хорошее вооружение. Корпорация GigaCorp (прозрачный намек на MS?), ведомая безжалостной бизнесвуман Мерседес Келлехер, бьется за полный контроль над остатками человечества. Хитрость, ловкость и продвинутая электроника — их козыри в войне. Третья тусовка носила знакомое имя — BIOS, но на самом деле в ней состояли люди, генетически измененные в недрах GigaCorp для долгого пребывания в космосе. Биосов было мало, но их физические и умственные способности превосходили способности обычных людей, поэтому они мечтали стереть хуманов с лица Солнечной системы с помощью горячо любимых дальнобойных орудий и stealth-технологии. О том, что звезд хватило бы на всех, а играть в войнушку можно с алиенсами, думать никто не хотел.



На сегодняшний день каждый корабль обязан управляться живым игроком, все прочие должности пока может выполнять компьютер.

Для начала играющему предлагается выбрать, на чем летать. К его услугам 18 мелких кораблей: разведчики, файтеры, мусоросборщики — и 16 больших: фрегаты, крейсеры, линкоры. У всех свои достоинства и недостатки, которые придется изучать, если вы хотите преуспеть в Allegiance. Помимо различных типов кораблей есть специализация внутри экипажа, то есть если вы выбрали одноместный файтер, то в нем вы и капитан, и старпом, и механик, и стрелок-радист. Но если ваш выбор остановился на большом корабле, то было бы безумием вешать все функции на одного человека, вот почему один человек управляет кораблем, а остальные (до четырех на фрегатеж; как на других, пока неизвестно) прыгают в кресла стрелков. На сегодняшний день каждый корабль обязан управляться живым игроком, все прочие должности пока может выполнять компьютер.



Изначально все команды стоят на одном технологическом уровне, но потом они смогут направлять заработанные на добыче полезных ископаемых деньги на исследования в различных областях, что позволит получить новое оружие, оборудование и спецкорабли.



На одной из арен сервера MS Gaming Zone смогут сойтись лицом к лицу до 350 геймеров. Хаос гарантирован.









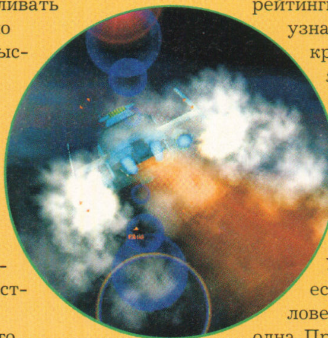




Авторы предусмотрели море оборудования, которым вы сможете оснастить ваши посудины. Начнем с оружия. Имеется два десятка различных систем вооружения двух типов — энергетические и снарядные. К первому типу относятся лазеры, фазеры и им подобные. Их рекомендуют устанавливать тогда, когда нужно стрелять точно, быстро и с большого расстояния. Второй тип представлен всякими «гатлингами», пушками, пулеметами, космическими гранатометами и характеризуется более качественным ущербом. Для тех, кому этого недостаточно, существует еще десяток видов ракет. Есть одна специфичная пушка, предназначенная для заделывания пробоин в дружественных кораблях, но ставится она, как правило, на ремонтники, которыми вы вряд ли захотите управлять.

Изобретено около сорока различных бортовых систем, преимущественно оборонительного характера. В первую очередь это несколько видов экранов (aka «шилдов»), призванных защитить ваш корабль от перечисленных выше видов оружия. Внимательней отнеситесь к характеристикам шилдов. Если один вид оружия абсолютно не может пробить экран, то найдется такой, для которого он не будет помехой вообще. Список дополняют мины, скрывающие устройства, оборудование для ремонта и т. д. Маневренность космолетов улучшена за счет возможности летать вбок, задним ходом и за счет установки вектора полета (фиксируете направление и скорость, после чего можете смотреть по сторонам, при этом корабль не изменит курса — удобно для стрельбы, как вы понимаете). Скорость, с которой корабль разворачивается, напрямую зависит от скорости движения, то есть чем она выше, тем быстрее разворот.

Самое время начать описывать командный элемент игры. 350 представителей вида Человек Играющий в одном пространстве — это практически верный залог образцового хаоса. Чтобы его избежать, MS создало систему учета личных достижений, куда заносятся все подвиги геймеров, данные о полученных наградах и званиях, очки, количество снятых скальпов и все такое. На основании этой информации генерятся различные рейтинги, чтобы все могли узнать чьи... пардон, кто круче. Авторы настоятельно рекомендуют игрокам объединяться в команды (кланы, эскадроны, кому как нравится), иначе, говорят, выжить невозможно.



У каждой команды есть управляемая человеком база, а то и не одна. Причаливший к родной базе игрок может выложить заработанные кровные на новые технологии или просмотреть список приказов по базе: кто, куда и зачем летит. Сидящий в базе коммандер занимается стратегическим управлением действиями команды в бою, определяет цели операций, занимается ресурсами. Кстати, рядовые члены отряда не обязаны подчиняться приказам коммандера, и в этом заключается один из элементов общего хаоса. Коммандер занят еще и околовоенными делами, а именно кораблями сопровождения, пополняющими запасы ракет и снарядов на боевых кораблях, латающими дыры и спасающими катапультировавшихся пилотов, шахтерами, собирающими ресурсы, строительными кораблями, сборщиками оставшегося на поле битвы мусора, десантными кораблями, используемыми для захвата вражеских баз. Короче говоря, дел у коммандера полным-полно.

350 представителей вида Человек Играющий в одном пространстве — это практически верный залог образцового хаоса.

Полезное ископаемое Helium-3, используемое как топливо для ядерных реакторов, добывается, главным образом, на астероидах и спутниках планет. Жизненно важно: а) найти такое месторождение, б) поставить там шахту и заставить шахтеров таскать Н-3 на вашу базу, где Н-3 немедленно будет сконвертирован в «веселые фунты», в) выставить охрану против исходящих слюной от зависти соседей. Проблема в том, что денег на начальном этапе хватит только на постройку шахты, при этом технология на ней будет допотопная. Достоинства астероидов не ограничиваются редкими вкраплениями Н-3. Среди них попадаются объекты трех интересных с точки зрения технологического развития типов. Найденный железно-никелевый астероид позволяет построить Electronics Center, углеродистый — Ordinance Depot, еще какой-то — Energy Facility. Эти здания сильно влияют на то, в каком направлении и какими темпами будут развиваться ваши



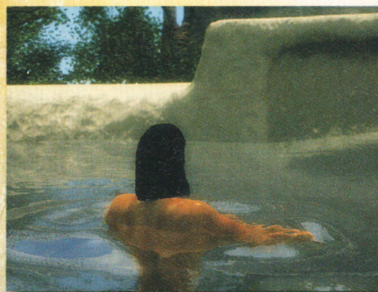
MS запланировала несколько вариантов арен: deathmatch «каждый за себя» и deathmatch мелких команд, Capture the Flag, Takeover (вынос всех вражеских баз) и другие.



Ацтеки
Проклятие Золотого Города





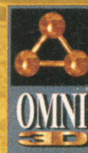


Колоритная приключенческая игра, в которой судьба обычного юноши-охотника невероятным образом переплетается с судьбой целой Империи. Действие разворачивается в далеком 1517 году до нашествия испанских завоевателей. Вас ждут более 30 часов увлекательных приключений в столице империи Ацтеков - Теночтитлан, общение с более 50 персонажами, десятки видеороликов.

- Уникальный по своим возможностям движок, построенный на технологии Omni3D, дающий возможность обзора окружающего пространства на 360° во всех направлениях.
- Технология OmniSync сделает мимику всех персонажей чрезвычайно реалистичной и выразительной.
- Антураж, музыка, архитектура, быт древнего народа были воссозданы на основе реальных исторических фактов, а также произведенных раскопок и специальных исследований. Консультантом проекта выступил профессор Парижского университета.
- Игра снабжена подробной энциклопедией.
- Сделанная с душой полная локализация проекта.



Системные требования:
P166 или выше...
32 Mb RAM или выше...
True color видеокарта
Звуковая карта



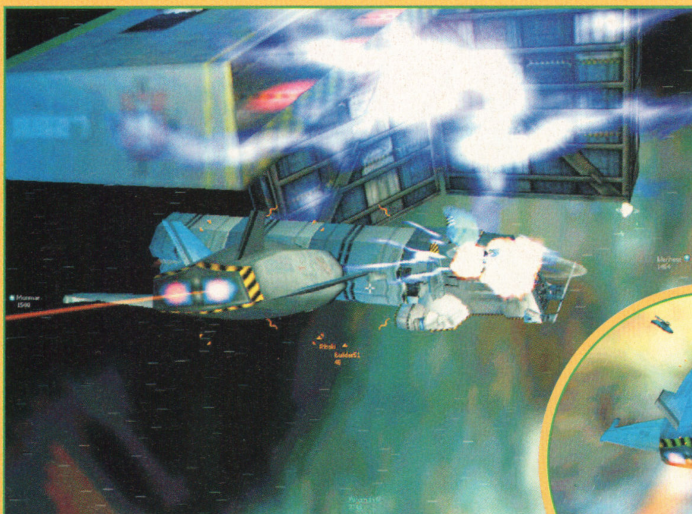


По всем вопросам закупок обращайтесь по тел. 250-0665, 250-0765 факс 250-1367

Русс Обит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
WWW.RUSSOBIT-M.RU







Большими кораблями управлять в одиночку невозможно, поэтому один человек встает за штурвал, а остальные (до 4) занимают кресла стрелков. Такой вот cooperative получается.



У каждой команды имеется список технологий, которые можно раскачивать. На раскачку скидываются все желающие.

технологии. У каждой команды имеется список технологий, которые можно раскачивать. На раскачку скидываются все желающие, при этом игрок указывает, разработки в какой области лично он финансирует. Приведение в порядок желаний отдельных членов команды к общему знаменателю станет еще одной головной болью коммандера.

Впрочем, у дизайнеров есть идея возложить эту обязанность на специально выбираемых людей. Чтобы немного облегчить координацию мирных и боевых действий, MS втиснула в игру голосовой чат.

По поводу графики Allegiance ругать не придется. Не сказать что супер, но и не отстой (уже спасибо). Все, чему по законам астрономии положено висеть на небе (туманности, звезды, планеты со спутниками, астероиды, черные дыры, новые и сверхновые), исправно висит, радует глаз и стремится оказать влияние на ход событий. Сделано множество специальных эффектов: освещение от звезд, тени от кораблей, разнообразные вспышки и взрывы, по которым можно определить, из какого оружия стреляли, отсветы срабатывающих защитных экранов, аннигиляция космолетов при взрывах реакторов и столкновениях. Красота да и только.



MS запланировала несколько вариантов арен: deathmatch «каждый за себя» и deathmatch мелких команд, Capture the Flag, Takeover (вынос всех вражеских баз) и другие. Кроме этого планируется разработать дополнительные сценарии с новыми кораблями, оружием, расами и выпустить их после выхода основной игры: ну не может MS прожить без апгрейдов/апдейтов, что тут сделаешь. На прощание хочу пожелать фирме удачи (впервые, наверное), поскольку удовлетворить одним махом фанатов космического комбата и поклонников RTS — задачка не из простых. MG



Тяжела ты, шапка Мономаха...

Majesty: Sovereign of Ardania

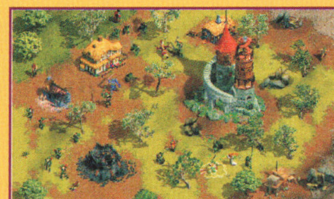
Юрий Салтыков aka Битник

Паспорт

Majesty: Sovereign of Ardania
Жанр: RTS/RPG
Разработчик: Cyberlore Studios
URL http://www.cyberlore.com
Издатель: Hasbro Interactive
Дата выхода: 1 квартал 2000 г.

Помнится, в мануале к самым первым Settlers специально объяснялось, что игра не имеет деления на ходы. Прошли годы, теперь никому уже не надо объяснять, что такое RTS. Жанр побывал на вершине интереса к себе, успел надоесть всем до зубной боли. И ныне мир RTS представляется мне тихим болотом клонов, с редкими островами качественных игр типа Starcraft. Вообще-то гонки потных мышей по ковру — не мой вид спорта. Но есть еще разработчики с оригинальным мышлением. Majesty — необычный коктейль из RTS с ролевиком. Этой игры я буду ждать и вам советую.

Итак, вы король. Точнее, королек — начинаете игру в простеньком замке, с горсткой мелочи в кармане и кучкой крестьян, ожидающих вашей монаршей воли. Строим здания, нанимаем героев, исследуем окрестности, апгрейдим строения, получаем доступ к новым типам построек, строим их, нанимаем новых героев, еще более расширяем свои территории... Все как всегда? Ан нет: *вы никем не можете управлять*. Не царское это дело — показывать паладину как мечом



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

махать. Хотите, чтобы кто-то пошел и забил дракона — обоснуйте свое желание соответствующим вознаграждением, а герои уж сами разберутся, кто за эту сумму готов рискнуть.

Наконец-то у нас появится игра, где герои — самостоятельные личности, а не тупые юниты, послушно бегущие по первому щелчку мышки. Теперь герой сам определяет какое оружие взять в руки, какое заклятие когда кастануть и вообще стоит ли пойти на заказанного вами дракона или лучше грабануть караван, заказанный соседским королем (ваш, между прочим, караван). Герои со временем крутеют, причем экспа отсутствует (бальзам на душу). Чтобы научиться как следует махать мечом, надо им чаще махать. А чтобы прикупить доспехи покрепче, надо на них заработать. В перерывах между геройскими подвигами герои тоже не бездельничают. Каждый тренируется по-своему, кто-то заклятия учит, кто-то окрестности исследует, а кое-кто и могилы грабит.

Вначале вам доступны только гильдии воинов, рейнджеров и воров. Зато потом недостатка в выборе не будет.

В самом начале игры вы можете построить только кузницу для изготовления оружия и доспехов, казарму для изготовления охраны вашего замка и рынок для изготовления денег. Чтобы получить доступ к другим строениям, надо проапгрейдить замок, а для этого надо иметь под началом некоторое количество героев. Герои нанимаются в соответствующих гильдиях. Вначале вам доступны только гильдии воинов, рейнджеров и воров. Зато потом недостатка в выборе не будет. Вот список присутствующих в альфа-версии геройских разновидностей, к моменту релиза он может и расшириться.

Warrior

Доступен с самого начала. Может использовать любое оружие ближнего боя, не имеет ограничений в выборе доспехов. Движется неспешно, зато и бьет неслабо. Достаточно быстро получает первые несколько уровней. Справляется с монстрами, которые легко забивают неопытных героев других типов, а потому незаменим на начальном этапе игры. Недостатки: несовместимость со стрелковым оружием, медленный рост характеристик на высоких уровнях.

Rogue

Еще один стартовый герой. Весьма шустр, а потому способен врукопашную валить крутых монстрюков. Великолепно владеет оружием дистанционного поражения. Если получает доступ к плантациям ядовитых растений, то начинает пользоваться отравленным оружием и превращается в ходячую смертесеялку. Rogue-Warrior — идеальное сочетание для охраны города. Недостатки естественны для воспитанника воровской гильдии. В свободное от основной работы время занимается грабежом и разбоем — профессия обязывает.

Ranger

Начинаете вы игру в плотном кольце черного fog of war, для исправления этого досадного неудобства и предназначен рейнджер. За особое вознаграждение он исследует нужный вам район карты. Без вознаграждения бродит по своему усмотрению, но карту все равно открывает. Отличный стрелок, не прочь использовать отравленные стрелы, но уж больно хлипок. Если среди ваших героев окажется варвар, то они с рейнджером автоматически начинают работать вместе. Такую сладкую парочку уже действительно можно посылать хоть к черту в пекло.



И этого летучего мы к себе не звали. Обнаглела тварь перепончатокрылая. Но не на тех напал. Сейчас ему огнепоклонники покажут, где должны зимовать раки и драконы.



Гоблинская деревушка. Навстречу к нечасто заходящим сюда героям высыпало все население.

Wizard

Из многочисленных пользователей магии именно Wizard первым становится доступен для найма. У него целая куча недостатков. При нападении орков на город он скорей спрячется в своей гильдии, чем встанет на защиту «родных Сиракуз». Уровня до пятого он настолько беззащитен и хрупок, что любая стычка для него окажется смертельной. Зато потом тех же орков он сможет валить пачками и складывать штабелями.

Monk

Нанимается после постройки храма Dauros. Никакого оружия и доспехов. Крепостью здоровья тоже похвастаться не может. Но при этом, в отличие от визарда, так и норовит броситься в схватку. Так что на начальных уровнях должен быть обязательно охранем. Со временем поднатореет в кунг-фу, научится заклятиям, укрепляющим здоровье и увеличивающим силу



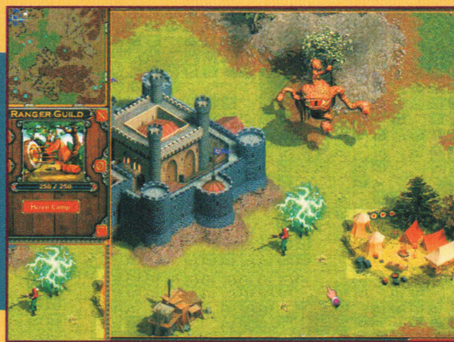
Герой сам определяет стоит ли пойти на заказанного вами дракона или лучше грабануть караван, заказанный соседским королем (ваш, между прочим, караван).



Ох, чего-то не того колдуны наколдовали. Звона какого страшного гада посреди города выпустили. А сами, как всегда, в своей гильдии попрятались.









атаки. Уровня с десятого превращается в Брюса Ли с Джеки Чаном в одном лице.



Paladin

Усовершенствованная версия воина. На высоких уровнях владеет нехилой магией, но уж больно дорог. Я вообще недолюбливаю паладинов как класс. Уж больно они тупы и упрямы в своей слепой вере. Обычному наемнику хватит и денег, а этому еще и идеологию подавай...

Healer

Постройте храм для Agrela, и лекарь к вашим услугам. Биться не умеет совсем, да и не его это работа. Его работа — других лечить, гоблинами помятых и драконами пожеванных. С этим хилеры вполне справляются. В свободное время занимаются выращиванием лекарственных трав. Тоже полезное занятие.

Cultisit

Этим гражданам покровительствует бог Fervus, в храме которого их и можно нанять. В отличие от монаха, использует оружие для самозащиты. В отличие от лекаря, занимается посадками всякой отравы. Короче, злые дядьки. Но яды нам тоже нужны, а способность культистов высоких уровней призывать себе на службу всяких мощных зверюг очень и очень полезна.



Наше родовое гнездо во всей красе. Вот только скелеты перед парадным крыльцом что-то затевают. Придется лечить их от бессмертия.

Warrior of Discord

Ответ сил хаоса на паладинов. Эти рыцари зла крушат все и всех на своем пути. В альфа-версии они настолько мощны, что почти бессмертны. Надеюсь, ко времени релиза это дело отбалансируют.

Если игровая вселенная окажется мертворожденной, то нам достанется Dungeon Keeper на поверхности, а не под землей. Хуже, но тоже терпимо.

Priestess

Строите храм Krypta и в вашем распоряжении появляются местные некромантки. Эти дамочки привыкли гулять в окружении призванных ими зомбяков и скелетов. Противно, но эффективно.

Barbarian

Ну, тут и описывать особо нечего. Варвар он и есть варвар. «Кроме мордобитиев, никаких чудес». Недолюбливает тяжелые доспехи, что не мешает ему быть одним из лучших бойцов. А в паре с рейнджером может натворить таких чудес, что и пятерым warrior'ам не снились. Must have.

Solarus

Еще один рыцарь-храмовник. Вооружен тяжелой дубиной, а в качестве магической поддержки использует силу местного солнца, сжигая все вокруг себя. Храм Helia, необходимый для найма этих солнцепоклонников, строится только по достижении вашим замком третьего уровня, но ожидание того стоит.

Adept

Lunord — бог ветров, его воины — самые быстрые в игре. Вас достали эльфы, стреляющие издалека и сразу делающие ноги? Закажите эльфов адептам, и вам вскорости принесут их острые уши.

Как вы уже поняли, мир Ардании обширен и разнообразен. Один пантеон богов чего стоит. Я этому рад, для меня любой ролевик — прежде всего мир со своими законами, а вовсе не рост крутизны героев. Но в таком разнообразии таится и определенная опасность. Чем сложней мир, тем сложней добиться в нем баланса разных сил. Если у Cyberlore это выйдет, то мы получим хит, с которым можно будет жить долго и счастливо. Если игровая вселенная окажется мертворожденной, то нам достанется Dungeon Keeper на поверхности, а не под землей. Хуже, но тоже терпимо.

Игра делается в честной двухмерной изометрии. Нынче это не слишком модно, но зато красиво. Да и системные требования обещают быть не заоблачными, что тоже хорошо. В самой структуре игры ничего революционного. Кампания, набор отдельных сценариев и генератор случайных карт — все, что нужно и ничего лишнего. Будет и поддержка сетевой игры до четырех человек. Но, если честно, я надеюсь, что разработчики не будут сильно напирать на мультиплей. Многопользовательский режим уже загубил столь мной ранее любимую серию Settlers. Мне нужна игра для долгих и одиноких зимних ночей. Думаю, не только мне. Будем ждать Majesty: Sovereign of Ardania, ждать и надеяться. MG

Deathmatch для детского сада

Nerf Arena Blast

Роман Шиленко

Детские игрушки серии Nerf вряд ли широко известны в нашей стране, но среди дизайнеров Дикого Запада сейчас пошла мода вставлять в компьютерные игры всяких пластмассовых солдатиков, роботов-трансформеров, кукол (что-то новое придумать слабо, поэтому просто покупают лицензию и сдирают внешний вид), так что мы через «не хочу» вынуждены знакомиться с тем, во что играют их малолетние дети. По всей видимости, под маркой Nerf выпускаются те дикие виды детского оружия, которым будут вынуждены пользоваться игроки в NAB. Разработчики причисляют NAB к жанру экшн, но не дайте себя обмануть! На самом деле это жуткий коктейль из пэйнтбола, регби и симулятора куклы Барби. Более дикую игру я видел только один раз — в телесериале Sliders, где догадались скрестить «Что? Где? Когда?» с баскетболом. Как бы там ни было, упоминать имя Святого Дума в связи с ЭТИМ проектом, как это делают разработчики, есть великий грех.

Паспорт

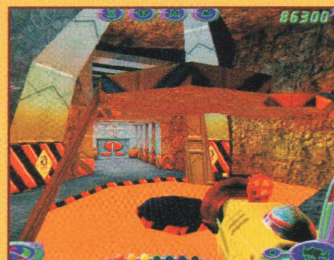
Nerf Arena Blast
Жанр: action
Разработчик: Visionary Media Inc.
URL: www.hasbro.com
Издатель: Hasbro Interactive
Дата выхода: зима 1999–2000 г.

Продолжаем с теми, кто еще в состоянии бороться с желанием перейти на следующую страницу журнала. Вы сидите в шкуре одного из четырех игроков команды Twisters из какой-то, как выражаются пробивающие выезд футбольные фанаты, невообразимой пер... кхм... глухой деревни в штате Индиана. При выборе «за кого играть» начисто отсутствует возможность настраивать физиономии или переименовывать своих героев, поэтому вы ограничены Сержем, Джеми, Тэдом и Райаном. Однако в multiplayer'е разрешено выбирать уже из 28 участников. Ваши Твистеры выиграли чемпионат по АреноБласту (описание этого вида спорта будет ниже) среди любителей и замахнулись на участие в первенстве взрослых команд. В качестве разминки вы проведете два полуматча-полубоя на квалификационной арене, после чего отправитесь в Парк Арен, где и застрянете на всю игру.

Первым в списке стоит матч с командой Tribe на Sequoia Arena — там сплошные деревья и реки с водопадами. Вторая игра состоится на Orbital Arena против Orbiteers. Эта арена примечательна тем, что в ней создана нулевая гравитация, а из вентиляционных решеток идут потоки воздуха, мешающие вам нормально перемещаться. Третий бой запланирован с командой Barracuda на болотисто-пещерной арене Barracuda Park. Расписание остальных игр: с Каменноголовыми на Asteroid Arena, с командой Tycoon на Skyscraper Arena, с Луной на Moonlight Arena. Если вы все еще живы, то впереди последний бой на Championship Arena.

Игрушка использует Unreal'овский движок, и это хорошо, но в ее основе лежит принцип «не убий».

Теперь выпейте успокоительного и сделайте глубокий вдох — сейчас начнется описание «экшна». Для отображения происходящего на арене игрушка использует Unreal'овский движок, и это хорошо, но в ее основе лежит принцип «не убий» (в зале воцарилась минута молчания, прерываемая только падениями тел поклонников шутеров, потерявших сознание от ужаса открывшейся перед ними





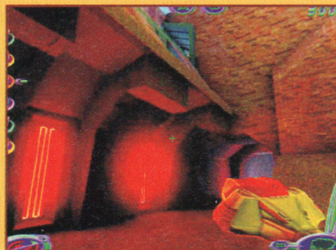


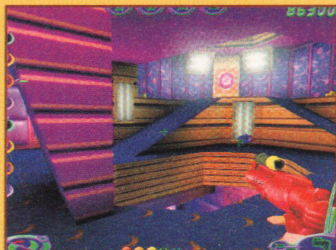
Ребята из VMI вспомнили свои пластмассовые бластеры, у них тут же в... эээ... корме заиграло детство, и они бросились сочинять Nerf Arena Blast.



Hasbro готовится нанести подлый удар поклонникам жанра action — убрать из игры кровь и трупы. Совершенно.







картины)! Как вам это нравится: игра, претендующая на жанр action, в которой нельзя превратить противника в кучу окровавленных ошметков? Беспредел, короче. Игрока команды соперника — «врагом» в таких невыносимых условиях его называть уже нельзя — можно лишь оглушить, в смысле парализовать, но не ударом кулака или ноги в затылочную область, а выстрелом из так называемого оружия. Слова «фраг», как вы уже догадались, в игре нет. Вместо него создана система учета притянутых за уши очков, выдаваемых не только за выкидывание игроков противника с площадки, но и за удары по каким-то переключателям и мишенькам, таящимся в труднодоступных местах.

Если набрали определенное количество очков в этих трех периодах, то попадаете в Bonus Match.

Шотгана нет, гранатомета нет, BFG нет, даже мирной бензопилы нет. Им на смену пришли подлинные шедевры дизайнерской мысли. Всего их десять и каждый имеет два режима стрельбы. Изначально все участники вооружаются Secret Shooter'ами, стреляющими дротиками со слабым ущербом, но быстро перезаряжающимися и обладающими неограниченным запасом патронов. Во втором режиме



В каждом состязании принимают участие по две команды из нескольких человек: один вы, остальные боты. Бегаете друг за дружкой и палите из дротикометов и мыльнопузырчатых базук — экшин как он есть.

Костяк фанатов NAB, составят крепкие парни лет 8-12, от которых мамы с папами прячут диски с нормальными экшнами.



Все игроки на арене выступают в энергетических костюмах, энергия в которых уменьшается при попадании. Как только она доходит до нуля, игрока выкидывает с площадки.

Надо заметить, что игрок, покинувший арену не по своей воле, через некоторое время возвращается на нее в стартовой точке (респавнятся они так). Само состязание делится на три части. Point Blast это обычный deathmatch, хотя слово «death» тут неуместно. Ball Blast отдаленно напоминает Capture the Flag, призывает игрока собирать разбросанные по полю семь шариков, бежать с ними в приемный пункт и бросать внутрь, а по дороге обездвиживать соперников. Кто бросил все семь мячей, тот и победил. Третий вариант, Speed Blast, это бешеная гонка по маршруту, обозначенному всякими стрелками, указателями и усложненному паззлами, причем мимоходом надо успеть коснуться семи особых флажков. Стрелять там некогда, но не запрещено.

стреляют в два раза медленнее, но с бОльшим ущербом. Ballzooka пуляет мыльными пузырями (какой позор!) в первом режиме и выплевывает полосу клея для задержки противника во втором. Sidewinder в исполнении Nerf это



не ракета «воздух-воздух», а машинка, быстро стреляющая небольшими дисками, хорошо рикошетящими от стен, — ее удобно использовать для стрельбы в коридорах и из-за углов.

Во втором режиме полет дисков контролирует сам игрок с помощью мышки. WildFire (или TurboFire) быстро-быстро стреляет дротиками или выпускает десять штук за раз. Pulsator выпускает пару мячиков, соединенных чем-то энергетическим. Mighty Mo выпускает какие-то стрелки либо ставит мины. Triple Shot пародирует гранатомет. В первом режиме вылетает один снаряд, во втором сразу три. Whomper стреляет весьма невнятно, и хороших отзывов о нем не поступало. Hypershot наносит внушительный ущерб, но перезаряжается ужасно долго. Во втором режиме у этой пушки выдвигается оптический прицел. Есть еще ScatterShot — самый мощный ствол в NAB.

Остается пояснить слово «ущерб». Все игроки на арене выступают в энергетических костюмах, энергия в которых уменьшается при попадании в него из какого-либо вида оружия. Как только она доходит до нуля, игрока выкидывает с площадки, после чего он респавнится. Помимо аптечек и куч боекомплекта, на арене изредка встречаются: Mega Power — дает



Находящийся в руках девушки гибрид мясорубки и водяного пистолета в данной игре выступает как оружие массового поражения.



Создатели придали игровому пространству немыслимую расцветку. У меня от нее так рябит в глазах, что хоть солнцезащитные очки надевай.

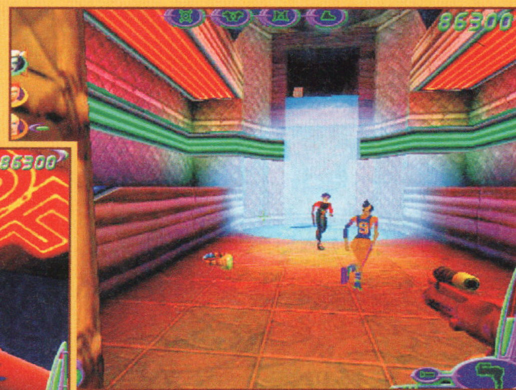


Так называемые бои проходят на специально построенных труднопроходимых полигонах, по привычке именуемых «аренами».

дополнительную сотню единиц энергии (как синяя сфера в Doom 2), Electro Shield — если к нему припаять батарейки, то работает как броня, Mega Jump — сапоги системы «Бубка отдыхает» (высокие прыжки), Mega Speed — сапоги-скороходы.

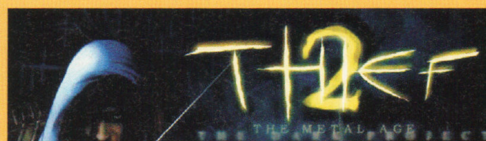
Большое внимание авторы уделяют интеллекту компьютерных оппонентов и соратников, который изначально был срисован из Unreal Tournament. Враги не только успешно стрейфятся, но и убегают, когда им это выгодно, а также яростно сражаются друг с другом. Ведомые компьютером другие члены вашей команды ковырять в носу тоже не станут. Кто войдет в круг пользователей этой игры — еще не известно. Думеры, квакеры и иже с ними придут в ужас от увиденного и смогут вернуться к нормальной жизни только после 24-часового deathmatch'а, так что костяк фанатов NAB, имхо, составят крепкие парни лет 8-12, от которых мамы с папами под предлогом борьбы за здоровую психику прячут диски с нормальными экшнами. MG





Тяжела и неказиста жизнь вора-рецидивиста

Thief 2: The Metal Age



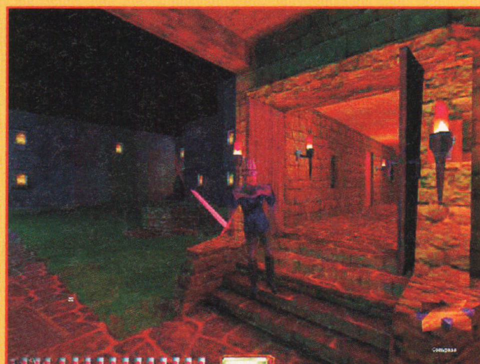
Год назад на игровом рынке появился странный проект. С одной стороны, в его очертаниях угадывался хороший экшн, но с другой — играющему предлагалось перестать давить на курок при каждом удобном и неудобном случае, и научиться шевелить мозгами. То есть убивать надо было только по необходимости, а на самом сложном уровне запрещалось убивать вообще! Поскольку мочить врагов вдруг стало плохим тоном, то основной целью стало воровство. Так родился жанр ферст-персон-сникеров. Народ задумчиво пожевал новинку, счел одной из лучших игр года и попросил добавки.

Роман Шиленко

Eidos и LG (не путать с ex-GoldStar), недолго думая, ударили по рукам и обнародовали соглашение, по которому планировалось выпустить аж четыре продукта, связанных с Гарретом. Первый из них — Thief Gold — оказался всего лишь аддоном и увидел свет осенью. Имхо, вышел он только для подогрева интереса среди нынешних thief'оманов. Зато второй будет уже полноценной новой игрой. Деталей остальных проектов пока никто не раскрывает, так как существуют они только в сознании нескольких дизайнеров в LG.

Итак, Гаррет постарел, поумнел — заматерел, другими словами, но все так же не устает не устаивать перед всякими ценными штуковинами. Так и тянет его протянуть свои руки к тому, что плохо лежит. Ну лежит очень неплохо, но кинуть многочисленную охрану очередного артефакта — это уже дело чести для профессионального вора.

Сюжет разбит на три части. Первая — период накопления начального капитала, то есть воровство без идеологической базы, когда новички набираются опыта, а старички вспоминают былое и утирают слезы умиления. Во второй части Гаррет начинает догадываться о большом и темном плане нехороших дядек и занимается сбором улик, с тем чтобы в третьей сойтись с ними лицом к лицу.



Есть игры про гудов, есть игры про бэдов, а серия Thief посвящена скромному нейтралу. Гаррет, конечно, занят спасением мира, но при этом никогда не забывает о пополнении собственных карманов.

В конце T1 состоялся грандиозный махач на почве религиозных разногласий между хаммеритами и последователями

Паспорт

Thief 2: The Metal Age

Жанр:	action
Разработчик:	Looking Glass
Издатель:	Eidos Interactive
URL	www.lglass.com
Дата выхода:	первый квартал 2000-го (если повезет)





Трикстера. Ситуация требовала появления персонажа, который взялся бы за наведения порядка в городе и таковым стал шериф Горман Труарт. Его понимание порядка было весьма своеобразным, но аборигены не скоро до этого дошли. Между тем, ряды бездомных, нищих и других малопривлекательных элементов начали стремительно таять, причем никто не знал куда же они все деваются. Кроме того, шериф по неизвестной причине хотел снять скальп с Гаррета и нашему герою это совсем не нравилось. Но тут опять начали свою возню религиозные фанаты и атака на Гаррета была отложена. К тому времени часть хаммеритов откололась от основного клана и организовала свою тусовку — Mechanists. Они были более продвинуты в технологическом плане, изобретали все новые и новые штуковины и довольно быстро нашли общий язык с шерифом. Так гадов стало значительно больше.

Перед дизайнерами стояла трудная задача: сочинить новые задания для миссий, сохранив при этом воровской дух.

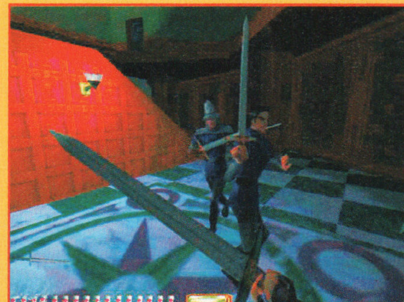
Перед дизайнерами стояла трудная задача: сочинить новые задания для миссий, сохранив при этом воровской дух. И вот что они придумали. В одной миссии Гаррету предлагается проникнуть в местный банк после закрытия, выиграть сражение с замком и вынести ценности доверчивых вкладчиков. В другой надо крупно подставить одного из соратников злобного шерифа, сперва выкрав необходимые документы из полицейского участка, а затем подбросив их в тумбочку в казарме и унеся оттуда ноги. В третьей Гаррет проникает в порт, лезет на борт вражеского корабля и скрывается по его темным углам во время плавания неизвестно куда и неизвестно зачем. Наконец, есть миссия, где вору предстоит тайно вломиться в крепость и умыкнуть оттуда одного типа, таскающегося повсюду с парой телохранителей.

Трудность в том, что мужика надо доставить живым, телохранителям мертвый Гаррет милее Гаррета живого, на помощь они зовут без колебаний, а ведь надо еще дотащить бесчувственное тело до выхода...

Разработчики сделали, по-моему, удачный ход: выпустить продолжение ровно через год (то есть когда все уже наигрались, но еще не забыли), сделав минимум изменений, причем изменения вносились исключительно по «просьбам трудящихся» — на тот случай, если народ начнет фыркать, можно отмазаться фразой: «А вы нам сами предложили 8-PPP». Народ предложил «углУбить» элемент ныкания по темным углам, сделать поменьше фронтальных комбатов, добавить врагам еще немного серого вещества (AI по-русски), включить пункт об обязательности успешного отступления из здания после проведения операции уже на уровне Normal, решить как-нибудь больной мультиплейерный вопрос.

Как ни странно, LG вняла хору голосов игроманов и внесла необходимые коррективы.

Сверхъестественных усилий это не потребовало, так как строить-то приходилось не с нуля — в основу T2 лег апгрейднутый графический движок от System Shock 2 (то есть уже третья версия Dark Engine'а) и поэтому игра уже может похвастаться 16-битной графикой, цветным освещением, эффектами просвечивания и отражения, кучей других малопонятных мне по названию, но радующих глаз примочек. Переход от 8 бит к 16 настолько вдохновил дизайнеров, что один из них прихватил с собой в отпуск, проводимый в Европе, цифровую камеру и вернулся из поездки более чем с двумя тысячами картинок, которые обеспечили T2 полный набор внешних и внутренних текстур.

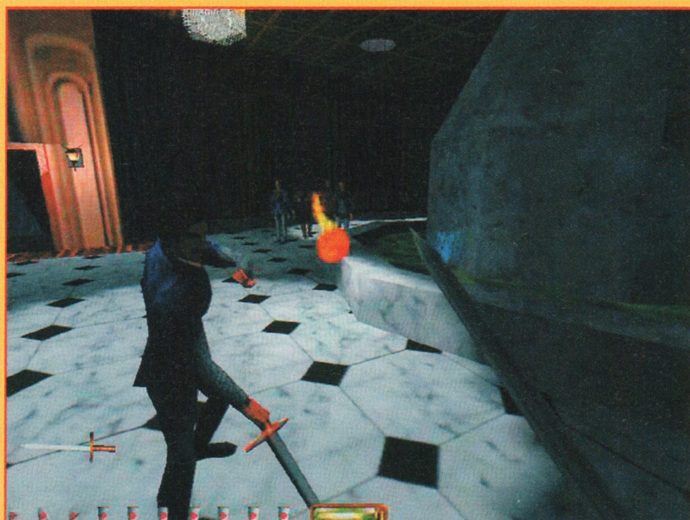


Нового оружия не предвидится, но кое-какие тулсы появятся: шпионская камера, осветительный приборчик, поушен, смягчающий посадку при прыжках с высоты.

!

Вражеский зоопарк было решено пополнить механизмами — паровыми прото-роботами, смеханическими охранниками и камерами слежения.

Мир, в котором живет Гаррет, как вы помните, сочетает в себе средневековье с довольно высокими технологиями. Вот почему вражеский зоопарк было решено пополнить не только человекообразными, но и механизмами — паровыми прото-роботами (водяную стрелу им в топку), стреляющими пушечными ядрами



Враг хорошо подготовился ко второй встрече с Гарретом, призвав на помощь не только новых живых, но и механических созданий, электричество, ловушки, изготовленные религиозно-научной сектой.

механическими охранниками и камерами слежения! Свет никак нельзя назвать союзником вора, поэтому электрическое освещение (!) тоже следует причислить к врагам. Нового оружия не ждите, так как цели сделать из Гаррета крутого файтера не стояло, зато арсенал воровских средств пополнится новыми прибамбасами: гранатой с вмонтированной в нее камерой, позволяющей вести наблюдение с безопасного расстояния — бросил и подглядывай, небольшим осветительным патроном, поушеном catfall, выпив который можно безболезненно сигануть с большой высоты, и другими, пока не раскрываемыми штуками.

С многопользовательским режимом дело обстоит так. Авторы встали в позу и делать deathmatch (некоторые фанаты быстро переименовали его в thiefmatch) категорически отказались. Аргумент один: «Не хотим разрушать уникальный экспириенс одиночного режима». Однако они обещают, что один из двух скрываемых до сих пор проектов линии Thief (см. начало статьи) будет целиком мультиплейерным. О как! Надеюсь, они об этих словах не забудут. Но первые идеи в направлении deathmatch'а уже родились в головах дизайнеров LG. Не уточняя, будет ли это «team-based» или «каждый за себя», авторы утверждают, что игроки НЕ смогут убивать друг друга в таком режиме, но оглушать соперников ударами дубин никто запрещать не станет. Игрок, схлопотавший из-за угла по кумполу, выпучив от изумления и боли глаза, валится на пол и загорает там определенное, но очень короткое время (пока обсуждается срок в пять секунд). При этом он видит КТО его так уделал и КУДА этот редиска побежал. К сожалению, узнать хватит ли у разработчиков совести не мучить геймеров дальше и реализовать задуманное уже в Т2, мы узнаем не раньше весны 2000-го. MG

Один из двух скрываемых до сих пор проектов линии Thief будет целиком мультиплейерным.



В лучших умах Looking Glass зреет идея прикрутить к серии режим thiefmatch. Убивать друг друга игрокам не дадут, но крепко озадачивать ударами дубин по голове — пожалуйста.

На границе Украины и Афганистана тучи ходят хмуро

Risk II



Гигант игровой индустрии Hasbro продолжает перетаскивать свои настольные игры на компьютерные рельсы. Не успела выйти Diplomacy, как готовятся еще три подобных ей проекта. В принципе, расчет верный. Великовозрастные дядьки, игравшие в детстве до посинения в подобные игры, наверняка захотят вернуться назад во времени, ну а молодое поколение, слегка прибалдев от зрелища играющих с высунутыми языками «дедов», присоединится. И разработчикам особенно напрягаться не надо — сюжет и правила уже прошли многолетнюю обкатку, остается прилепить интерфейс и, вуаля, очередной продукт готов к штурму рынка.

Роман Шиленко

По смыслу игра не претерпела значительных изменений. На дворе 1812 год, по Европе задумчиво слоняются армии Наполеона и, следовательно, ваша боевая задача самая что ни на есть наполеоновская — положить весь мир к своим ногам. Карта предлагаемого к покорению мира реализована в двух вариантах: классическом (в точности как в настольной игре) и продвинутом (как в Risk I), в котором добавлены несколько территорий и границ. Вот эти-то территории и представляют наибольший интерес. Я раньше нисколько не сомневался в том, что такого предмета, как география, в американских школах нет или, в лучшем случае, уровень познаний среднего американского школьника равен в точности нашему «банану». Знаете как называется область от Польши на западе до Уральских гор на востоке, от Новой Земли на севере до Кавказа на юге? Украина!!! То-то радости будет у жовто-блакитных после выхода этой игры. Граница Украины с Афганистаном проходит по Уралу. Слова «Россия» на карте нет в принципе, зато есть довольно обширные области типа Якутск



Индонезийские солдаты в мундирах начала XIX века штурмуют стратегически бесценную Новую Гвинею. Впрочем, кубик был брошен неудачно и атака захлебнется.

Паспорт

Risk II
Жанр: стратегия
Разработчик: Hasbro Interactive
Издатель: Ripcord
URL http://www.hasbro.com
Дата выхода: зима 2000 г.





Карта будущих боевых действий доказывает, что в США применяются совершенно иные глобусы, но на интересности игры это никак не сказывается.



Самое веселье начинается, когда область подвергается атаке более чем одной армии. Последний защитник Ближнего Востока, бросив винтовку и прикрывая голову руками, пытается убраться из поля зрения атакующих.

и Иркутск. Игровая Монголия ни одним квадратным метром не пересекается с настоящей Монголией, если посмотреть на реальную карту, а Афганистан вообще занимает всю Среднюю Азию, и ему принадлежит около половины берегов Каспийского моря. Короче, бардак полный, но прикольно.

В продвинутом варианте карты доступны несколько режимов просмотра, например Ownership, в котором территории окрашиваются не в изначальные цвета, а в цвета того игрока, которому они принадлежат в данный момент, или Border, показывающий, какие границы ваших владений сейчас под угрозой; есть режим, в котором видна сила гарнизонов областей. Можно включить изображение Земли в виде глобуса, но так жутко неудобно следить за событиями, поэтому этот режим сделан скорее для красоты. По сравнению с предыдущей версией добавились шесть новых областей и таким образом расширился простор для стратегических решений, потому что стало больше возможных путей для развития наступления. В Тихом океане появились Гавайи, соединяющие Японию с Северной Америкой. Линк из Европы в Штаты обеспечивает остров Шпицберген, путь из Африки в Южную Америку лежит через Фолклендские острова, Австралия стала доступна из Азии через Филиппины и из Южной Америки через Новую Зеландию (несмотря на это, Зеленый континент остался одним из самых труднодоступных участков). Про местность Ойкиталук я никогда не слышал, но, по заверениям авторов, она находится где-то между Центральной Канадой и Гренландией. Плюс к этому было прорублено окно из Ближнего Востока в Восточную Африку.



Цель игры проста и понятна даже детсадовским поклонникам стратегий (лично видел таких) — завоевать земной шарик. Кстати, был хороший анекдот про глобус в кабинете Кучмы.

Известно, что будет 16 компьютерных военачальников с уникальными характеристиками и тактиками ведения войны.

В начале игры все области распределяются между игроками. Делается это тремя способами. Первый самый простой — случайным образом. Второй похож на систему драфта в НХЛ и НБА, то есть сначала один игрок берет одну область, потом другой и так далее по кругу пока все области не разберут. Третий способ самый заковыристый. Игрок получает N-ю сумму очков и указывает, за сколько он готов купить ту или иную область. Область достается тому, кто предложит больше, а неиспользованные очки игрок может потратить на дополнительные вооруженные силы, что радует. Там же в начале устанавливаются континентальные бонусы. Играть предлагается либо классический вариант, то есть для победы необходимо захватить 60, 80 или 100% областей (точный рубеж устанавливается в опциях), либо вариант с миссиями, в котором каждый игрок получает секретное задание и игра закончится с выполнением такого задания одним из них. В качестве подобных заданий фигурируют полный захват определенных континентов, вынос конкретного игрока и так далее.

Самой интересной новой опцией призван стать The Same Turn, при наличии которого передвижение войск и подкреплений, исполнение приказов производятся не то чтобы в real-time, но для всех игроков одновременно. Обсчет комбатов происходит по следующей схеме. Первым делом разыгрываются те сражения, в которых принимают участие больше двух сторон (до шести в одном комбате). Каждый игрок кидает свой кубик, и если одна из нападающих сторон оказывается более удачливой, то обороняющийся теряет юниты, а если больше везет обороняющемуся, то все (!) нападающие несут потери. Бой продолжается до последнего солдата, а это значит, что в случае гибели обороняющегося атакующие стороны начнут месить друг друга. После этого наступает очередь тех сражений, в которых игрок нападает на область одновременно более чем с одной стороны. Например, навалиться на Украину можно из Скандинавии, Афганистана и Урала. Проблемы для нападающего начинаются в том случае, если бросок кубика обороняющегося был успешнее всех бросков атакующего. В этом случае потери несет каждая (!) из его армий, что гораздо обиднее, хотя и справедливо. Затем идет обсчет простых сражений, то есть простых атак на столицу соседней области и пограничных столкновений (это когда две армии стоят в граничащих областях, получают приказ атаковать соседа





и встречаются на границе). Комбат напрямую зависит от удачи при бросании кубика, однако авторы с помощью кучи AVI'шек постарались оживить сцену боя: маленькие игрушечные солдафоны яростно палят друг по другу и красиво отдают концы. В классической игре используется обычный шестигранный кубик, но если вы включили The Same Turn, то кубик уже двенадцатигранный и цифры на его гранях зависят от числа воюющих юнитов.

Разработки AI компьютерных игроков находятся в зачаточном состоянии, но известно, что будет 16 компьютерных военачальников с уникальными характеристиками



(агрессивность, склонность к риску и другие) и тактиками ведения войны. В качестве основы использовались характеристики реальных выдающихся генералов и маршалов наполеоновской эпохи. Одновременно в игре могут принимать участие восемь сторон, управляемых живыми игроками или компьютером. Multiplayer еще не написан, но ожидаются игры по локальной сети, через Интернет и на одном компе (hotseat). Общению геймеров, владеющих только редкими языками, будет способствовать система Iconic Communication, показывающая, чего хочет тот или иной игрок. Трудно сказать, какое будущее ждет Risk II в нашей стране, поскольку уж очень немногие были знакомы с настольной игрой да и у Risk I вряд ли наберется сколько-нибудь значительное число поклонников, но Россия — это страна больших сюрпризов и все может быть. MG



В качестве заданий фигурируют полный захват определенных континентов, вынос конкретного игрока и так далее.

Родила царица в ночь не то сына, не то дочь

Harn: Bloodline

Вот тут вот всяческие разработчики из Австралии вдруг, ни с того ни с сего, решили выпустить новую игру. Зовут их Auran, и гордятся они своей совершенно новой системой разработки игр. Что там у них за система — это еще вопрос, но, по слухам, при помощи нее была сделана их первая игрушка Dark Reign, и уж такая она получилась замечательная, что им сразу выдали лицензию на производство электронной продукции, основанной на RPG'шном мире Харн, который создал Роберт Н. Кроссби.



Николай Панков

Вы, наверное, хотели бы узнать, а что это будет за игра? Ну, разумеется, иначе зачем бы вам читать эту статью... Так вот, довожу до вашего сведения, что охарактеризовать Bloodline по жанру затрудняются даже ее создатели. Мямля и путаясь в показаниях, они признались, что им очень нравится Warcraft, вселенная Харн, и тут у них по случаю еще и 3D-движок оказался неплохой. Они все это смешали и решили посмотреть, что у них получилось. А получилось у них нечто с элементами фантазийной RPG, с примешанной к этому стратегией в реальном времени и с вкраплениями чего-то похожего на «СимСити».

Далее в «Ауран» клянутся, что придумали нечто новенькое, которое они назвали окружающей-средой-в-реальном времени. Объяснено это понятие следующим образом: вот, типа, в Warcraft вы понимали, что на территории противника, если видели, значит, как по карте туды-сюды бегали пеоны, собираючи дерево; а вот тут если ваши люди будут часто ходить, то протопчут тропинку, а коли ходить перестанут, то она зарастет; следовательно, врагов можно искать по следам. Это не я придумал такую ересь, это кто-то из разработчиков. Ну я, конечно, не специалист по выслеживанию крестьян, но, по-моему, это не самая надежная примета...

И вообще, не совсем ясно, что тут нового: вон в «Дюне» на песке следы от гусениц оставались. Далее, как обычно, все действия, которые вы делаете и не делаете, впоследствии влияют на

Паспорт

Harn: Bloodline

Жанр:	RPG
Разработчик:	Columbia Games
Издатель:	Auran
URL	http://www.auran.com
Дата выхода:	2000 г.



Знаете, что это такое? Это — единственный нормальный скриншот из игрушки Harn: Bloodline. Очень содержательный. Так всегда бывает, когда разработчики сами не знают, что делают. Но обещают все сделать к январю. Вы им верите? Хе-хе-хе...





Перед вами второй из двух скринов. Разнятся они малость, не находите? Я нахожу. И потому говорю: фуфло впаривают. Но как только узнаем что поподробнее, еще раз напишем.

происходящие события. В зависимости от того как вы закончите один эпизод, будет развиватся другой, при этом мир будет жить своей жизнью, независимо от того, что вы там будете делать. Разработчики даже иногда, очевидно во время приступов особого трудолюбия, просто запускали мир и, медленно потягивая ряженку, наблюдали за происходящим через монитор.



Магия в Харне весьма стандартна. Потенциальный маг имеет право выбрать один из шести так называемых соборов, в смысле прогрессивных направлений магической мысли. Ляви, к примеру, есть магия эфира, Пелеан — это магия жары, Джиморви — минералов, Фиврия отвечает за магию жизни, Одивше — это магия тьмы, а Саворья — знания. Поначалу маг может специализироваться только по одной из наук, хотя потом имеет некоторый шанс научиться чему-нибудь и из других областей. С религией тут гораздо интереснее! Она, понимаете ли, очень точно имитирует натуральную религию из жизни. То бишь обыкновенные жители не имеют никакого подтверждения существования или несуществования богов, в отличие от обитателей обыкновенных RPG'шных игр, где на молитвы боги отвечают незамедлительным вмешательством. А тут все просто верят, что таковые существуют, и все. Правда, ходят слухи, что вера оказывает влияние на ход игры и некоторые события могут случаться по воле высших сил, однако разработчики сразу же отмазываются, что все эти явления могут происходить и случайно. Судя по всему, кому-то было просто очень лениво напрягаться с созданием этих самых сил, и он решил, что если и в реальности многие верят, не имея подтверждений, то уж в игре и подавно это скушают.

Но как бы то ни было, в игре есть десять культов различных божеств. Вот, к примеру, некто Агрик — бог войны, в связи с чем, как правило, его поклонники жестоки и склонны махать тяжелыми металлическими предметами. А вот у Халии, богини наслаждений, все последователи женщины. На деле ваше отношение к религии будет сводиться к посещению разных храмов и церквушек, где можно помолиться и, разумеется, оставить пожертвования. Если начальство будет вами довольно, то вас благословят, но вы об этом не узнаете, так как это страшная тайна.

Про сюжет тоже много не скажешь: известно, что война идет, а ваша задача, выступая за одну из сторон, что-то сделать. Либо замириться, либо до победного конца. Еще вот вроде бы мультиплейер будет как совместный, так и состязательный. Остальные подробности покрыты мраком. Народ, играющийся в Harn в форме MUD'a, новую компьютерную ипостась любимой игровой вселенной решительно игнорирует. Как и настольные RPG'шники.



Настольные фанаты «Харна» играют такими вот фишками. Их самолично лепят, раскрашивают и потом хвалятся всем вокруг. Приятные такие пареньки...

Что еще можно сказать об этой игрушке? Да практически ничего!

Разработчики даже иногда просто запускали мир и, медленно потягивая ряженку, наблюдали за происходящим через монитор.

Авторы нарадоваться не могут на то, что вселенная, в которой происходит дело, уже стара, ей целых 25 лет. Далее следует упоминание, что она описана с помощью примерно двух миллионов слов, хотя не совсем ясно, кому пришло в голову эти слова считать, да лично мне не ясно, сколько это по отношению к «Войне и миру». Короче, на мой предвзятый взгляд игроненавистника, фуфло впаривают. Где-то в 2000 году посмотрим, прав я или где. MG









«Монополия» на просторах Родины

Олигархия

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Мечтой разработчиков является собрать за компьютером всю семью, как раньше собирала настольная «Монополия», причем участвовать в переделе собственности смогут до шести игроков. Но, к сожалению, не всегда это получается, и тогда на помощь одиноким бизнесменам придет искусственный интеллект.

Известную настольную игру «Монополия», особенно популярную в России во времена, нежно называемые американцами Perestroyka, переносили на компьютер несметное количество раз. Одна из последних попыток, по вполне понятным причинам мне запомнившаяся, была предпринята фирмой Hasbro. На этот раз экономические баталии развернулись в совершенно неподходящей для подобных целей вселенной «Звездных Войн». Даже для фаната было не понятно, к чему вмешивать Дарта Ведера в суровый, но, как правило, бескровный бизнес, если он свои финансовые проблемы может легко решить, просто используя Силу. И при этом общая модель игры ни на йоту не ушла от настольного варианта — все та же квадратная доска, только на экране компьютера и повернутая в три четверти. Правда, исчезли деньги, превратившись в неосязаемые цифры, но это, знаете ли, скорее «минус», чем «плюс»: где то чувство, когда, сидя с толстенными пачками купюр в обеих руках, ты злорадно наблюдаешь, как твой соперник все ближе и ближе подходит к окончательному и бесповоротному банкротству?





В «Олигархии» все иначе. Разработчиками была найдена простая и гениальная форма, до которой Hasbro при всех ее деньгах так и не додумалась. Оставшись, по сути, все той же классической «Монополией», игра превратила своих участников из неких богов, наблюдавших за всем свысока, в реальных людей, живых бизнесменов небольшого виртуального города, только что разбившего на участки муниципальной земли и теперь предлагающего всем желающим купить их для развития собственного дела. Если раньше вы с большим трудом могли почувствовать себя фишкой (а кому это понравится?), то теперь вам даже польстит быть деловым человеком, объезжающим свои владения на престижном автомобиле. Квадратная схема перемещения также ушла в небытие — дорога, по которой происходит движение, змеей вьется по всему городу, уничтожая всю грубую схематичность прочих версий.

Гибкость правил, присущая живой игре, на моей памяти вообще никогда не находила отражения в компьютерном варианте, и это могло сказаться на интересе: часто бывало, что какие-то соглашения противоречили мнению программы, но они были привычны, и никто не хотел их менять в угоду глупой машине. В «Олигархии» появилась возможность достаточно широко модифицировать правила, что, кроме решения

Игра превратила своих участников в реальных людей, живых бизнесменов небольшого виртуального города.

Паспорт

Олигархия

Жанр:	монополия
Разработчик:	Руссобит-М
Издатель:	Руссобит-М
URL	http://www.russobit-m.ru
Дата выхода:	декабрь 1999 г.



Вы попали как раз к моменту окончания большого загула. Сейчас главное действующее лицо отправляют подумать над своим поведением.



вопроса привычности, позволяет регулировать сложность игры.

В программу заложены несколько предопределенных моделей поведения, названных говорящими именами, а внутри хранящих параметры жадности, расчетливости, безрассудства и т. п.



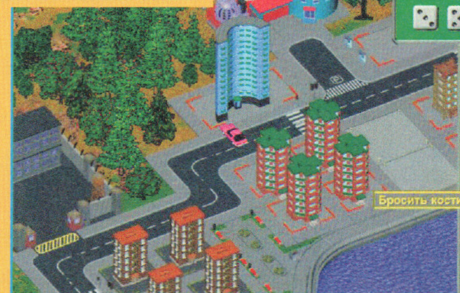
Графическая реализация игры в первую очередь направлена на доступность, то есть на снижение минимальных требований.

Графическая реализация игры в первую очередь направлена на доступность, то есть на снижение минимальных требований. Благодаря возможности использовать один из двух режимов — восьми- или шестнадцатибитной графики — игра не тормозит на Pentium 100 со слабой видеокарточкой и прилично выглядит на более мощных системах. Модели зданий, улиц, машин и деревьев нарисованы в трехмерном виде, хорошо детализированы и разнообразны. Чувства неестественности, какое бывает от неподвижной картинки, нет. Его снимает анимация объектов, оживляющая изображение воспроизведя дым из труб заводов, работающие аттракционы, волны в реке и еще многие занимательные вещи.



Анимирован и интерфейс — кнопки, меню и диалоги. Всплывающие подсказки делают его легко понятным для игрока любого уровня и не требуют от вас быть асом в общении со сложной электронно-вычислительной техникой.

Процесс игры сопровождает музыка, специально написанная с таким расчетом, чтобы не надоедать, а создавать приятный фон для «работы». Звуковые эффекты очень удачно ее дополняют, порождая интересные сочетания и привнося новую окраску. Здания и другие объекты не «молчат», а производят соответствующий шум, например, с вокзала доносятся объявления о прибытии поездов, в тюрьме гремят ключами охранники, на электростанции вовсю трещат высоковольтные линии, а на гидроузле кто-то постоянно сливает воду.



Богатый район, в котором у чужаков вполне законными методами отбирают значительные суммы.



Как вам нравится розовый цвет этого автомобиля? Нам вот нравится. Я бы от такой машины не отказался. Хотя, конечно, открытый «кадиллак» 50-х годов был бы лучше.

Проверенная временем идея и ее оригинальное воплощение — что еще нужно для появления хорошей игры? MG

Microsoft взлетает мощно

Fighter Ace 2

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Игры, идущие исключительно в онлайн-режиме, давно не редкость. И в странах с хорошим коннектом они привлекают не меньшее число игроков, чем традиционные леталки-стрелялки-бродилки, для которых достаточно одного компьютера или маленькой и локальной сети. Впрочем, что это я так мрачно про хороший коннект? Ведь и мы не оторваны от мира — Diablo на близзардовском сервере Battle.net привлекла немало российских игроков, да и сейчас Heroes of Might&Magic 3, Warcraft Battle.net Edition не являются исключительно «иностранной» территорией. А раз так, то вам наверняка будет интересно узнать о продолжении популярного авиасимулятора самолетов второй мировой войны — Fighter Ace 2.

Паспорт

Fighter Ace 2

Жанр:	авиасимулятор
Разработчик:	VR-1
Издатель:	Microsoft
URL	http://www.microsoft.com
Дата выхода:	конец 1999 г.

В чем главное достоинство онлайн-симулятора? В огромном количестве одновременно участвующих игроков. Сколько сможет вытянуть обычный геймерский комп? Ну человек 20. И все. Разве это много? Много, это когда в одном воздушном сражении сходится сразу 200 пилотов, каждый со своими навыками, на своих крылатых машинах и с непредсказуемым в отличие от искусственного интеллекта



поведением. Вот где можно развернуться и стать по-настоящему асом из асов, выбравшись победителем из этой адской заварушки.



Важный стратегический объект в тылу противника. Его уничтожение — основная цель нашей миссии.

А пробовали вы настоящую командную игру, в которой от одного человека вроде бы мало зависит, но ощущение важности своей роли ни на секунду вас не покидает? От того, как слаженно вы выполните приказы командира и как четко будете давать указания своим ведомым, зависит успех вашей стороны в схватке с неприятелем.

Задания, которые нужно будет выполнить, не являются простыми «убей всех», а соответствуют вполне официальным задачам ВВС — завоевание и удержание господства в воздушном пространстве, уничтожение сил и средств противника, прикрытие наступления наземных частей. Именно так — ваши вылеты могут стать залогом успешного продвижения вперед танковых и пехотных частей, захватывающих стратегически важные территории, и, в конце концов, полного уничтожения вражеских армий, окончательной и бесповоротной победы в войне... до следующего сеанса.

Выбор страны, за которую вы можете воевать, достаточно богат и включает основных участников Второй мировой — Великобританию, США, Россию, Германию и Японию. Про самолеты каждой из этих держав известно достаточно, и вы наверняка узнаете знакомые названия, часто встречающиеся во многих источниках. Российские «Яки», немецкие «Фокке-Вульфы» и американские «Томагавки» можно будет лично проверить в деле, хотя я бы не стал абсолютно объективно относиться к полученным результатам. Это все же игра, и не обязательно характеристики машин в точности соответствуют действительности.

Всего различных моделей истребителей, бомбардировщиков и штурмовиков набралось 25 штук, но что может помешать такой крупной компании, как Microsoft, время от времени добавлять новые самолеты, а под них разрабатывать и соответствующие исторически достоверные миссии? Онлайн-игры всегда были легкоизменяемыми и дополняемыми, чтобы интерес к ним не угасал многие месяцы и даже годы.



Получай опасный подарочек, фашистская морда! Теперь тебе никуда не деться, только вниз, в канаву.

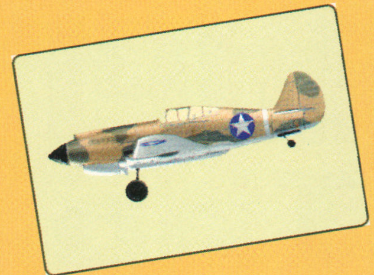
Каждый день на сервере MSN Gaming Zone в игре участвует более восьмисот игроков со всех частей света.

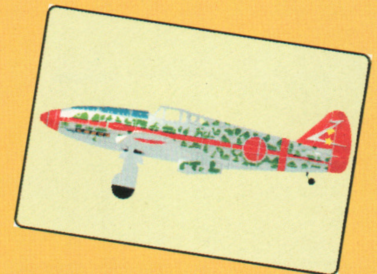
Неизменными в Fighter Ace 2 останутся лишь варианты игр — каждый сам за себя, командная и наиболее точно отражающая способности каждого пилота воздушная дуэль. Каждый день на сервере MSN Gaming Zone в игре участвует более восьмисот игроков со всех частей света, так что по желанию всегда удастся найти подходящего противника.

Даже без ускорителя 3D-графики игра чувствует себя прекрасно, но и поддержка аппаратного ускорения сделана полноценная. Благодаря этому в игре появилось множество красивых спецэффектов: дым и огонь из подбитых самолетов, реалистичный туман и цветное освещение.



Российские «Яки», немецкие «Фокке-Вульфы» и американские «Томагавки» можно будет лично проверить в деле, хотя я бы не стал абсолютно объективно относиться к полученным результатам.

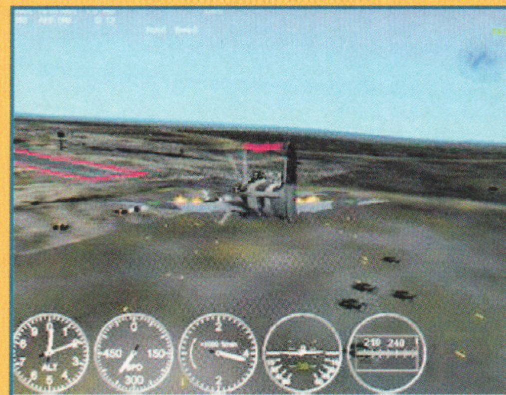






Трещотки пулеметов и гулкие разрывы бомб, вой стремительно несущихся к земле поврежденных машин, размеренный рокот мощного мотора вашего воздушного коня составляют потрясающую звуковую атмосферу, легко переносящую каждого в те далекие военные годы.

Сможете ли вы повторить подвиги наших летчиков и поставить на место зарвавшихся германских асов или позорно сдадитесь, не выдержав их натиска? Проверить это можно прямо сейчас, приняв участие в бета-тестировании новой игры, на целых три дня получив свободный доступ ко всем имеющимся возможностям. MG



Атака на вражеский аэродром. При поддержке с воздуха, его без труда оккупируют наши танки.



Ангар взорван! Можно разворачиваться и лететь домой.



Оборотни и волкодлаки борются за мир. Между собой

Werewolf: The Apocalypse

Николай Панков

Паспорт

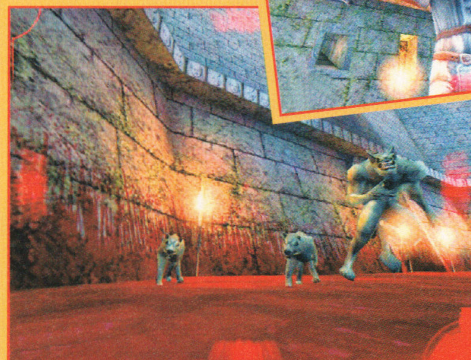
Werewolf: The Apocalypse

Жанр:	стрелялка
Разработчик:	DreamForge Entertainment
Издатель:	ASC Games
	http://www.ascgames.com
Дата выхода:	к Рождеству

Недоступно пониманию моему — зачем человечеству столько 3D-шутеров. Ведь по большей части все они однообразны: бегай себе и гаси все, что движется. И герои почти все однообразны: особые приметы — суровая рожа и труба в руках. Меняются только калибры труб и качество прорисовки рож. Да если построить в ряд эдак сотню персонажей из этих самых шутеров, то у всех можно заметить фамильное сходство. Причем не столько между собой, сколько со среднестатистическим маньяком или мясником. Но, как говорил кто-то из древних: не имей сто друзей, а имей керогаз! И именно о таком вот керогазе пойдет речь в данной статье. Называется он Werewolf: The Apocalypse (от фирмы DreamForge Entertainment).

Вы спросите, в чем керогазность этой игры? Да хотя бы в том, что играть вам придется не обыкновенным убийцей всего живого, а человеком-оборотнем, который способен превращаться в волка, то есть вервольфом. Ближайшим родственничком этого шедевра является Vampire: The Masquerade, где дело происходит вроде бы как в реальном мире, однако населенном, помимо людей, и всякой нечистью вроде вампиров, вервольфов и духов, которые просто очень хорошо умеют скрываться. Главный герой «Вервольфа» — некто Раян Мак Гуллоу, обыкновенный современный подросток, который вдруг резко обнаруживает, что он не обыкновенный подросток, а потомок расы White Howlers (можно приблизительно перевести как «Белые Завывалы»), древней и почти вымершей расы, а вернее сказать, стаи вервольфов, чьей задачей по жизни является ни много ни мало спасение Земли. Попутно парнишка узнает, что Червь, который во многих мифологиях является одной из основ мира, сошел с ума. Помимо всего прочего, Червь еще и символ разрушения, а посему приступил к разрушению самого бытия, используя разные загадочные методы. Но это не вдруг, а уже довольно давно, и тринадцать стай вервольфов издревле пытаются его остановить. А те самые Белые Завывалы, от которых ведет свой род Раян, в свое время пожертвовали собой, чтобы спасти мир, оставив парнишку чуть-ли не единственным представителем сего





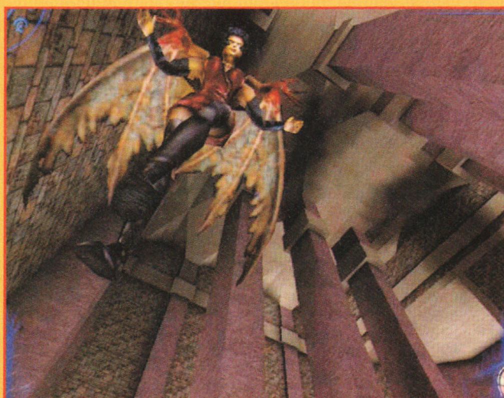
Если пойти по темной тропинке, то «дары» будут носить наступательный характер, а если идти светлой дорогой, то «дары» будут служить скорее для защиты.



Это не просто собачка. Это злобный оборотень из вражеского клана. Просто он сейчас такой нехороший. Когда уйдет полная луна, он станет добрым и пушистым дяденькой. Правда, с пушкой под пальто.

славного рода. Большую часть вервольфов порубали, а оставшимся, очевидно, устроили промывание мозгов, в связи с чем они основали новую стаю, названную Танцорами Черной Спирали, которые теперь заняты истреблением других кланов.

Вооружение в Werewolf очень разнообразно и зависит от телесной формы, в которой в данный момент находится ваш персонаж. Парнишка таскает с собой арсенал маньячного бандюги — квакера, более или менее стандартный для шутеров, однако с иными воплощениями все несколько серьезнее. Ну с Люпусом, то бишь волком, все ясно: зубы — его основная достопримечательность. Однако когда герой превращается в Криноса (нечто среднее между человеком и волком), то чаще всего ему приходится ходить в рукопашную. Тут для удобства сделана специальная система, позволяющая фиксировать внимание на отдельно взятом противнике, а не просто бегать и махать клешнями направо и налево. Эта возможность позволяет носиться вокруг выбранной цели, уклоняясь от ударов, при этом не теряя противника из виду. Можно также переключиться на вид со стороны, что нередко способствует лучше ориентироваться в боевой обстановке. Кринос не обязательно мочит супротивников своими когтями: помимо использования так называемых «даров», его кривые лапы еще способны держать Клэйв — мистический меч, являющийся знатной заточкой, способной выносить ваших противников из племени Танцоров Черной Спирали. Более того, некоторые «дары» могут изменять эту вашу пыркалку для придания ей огненных или ледяных функций, применяемых соответственно для сжигания или замораживания противника.





Все эти «дары», неясно пока кем подаренные, представляют собой дополнительные возможности на манер заклинаний и делятся на три категории: постоянно действующие, временно действующие и оказывающие свой эффект на меч. Всего этих наворотов предполагается около двадцати, а какими они будут, зависит лишь от выбранного вами пути. Если пойти по темной тропинке, то «дары» будут носить наступательный характер, например, Семя Гайи выстреливает в вашего противника и через некоторое время разрывает его изнутри проросшими колючками. Ну а если идти светлой дорогой, то «дары» будут служить скорее для защиты. Одними из наиболее знатных являются Доспехи Луны, сияющие синеватым светом латы, защищающие вас от атак разных существ, подсылаемых Червем.

О движке говорить можно много и без умолку, однако я этого делать не буду, потому как все равно ничего нового или нужного сказать тут не получится. А все из-за того, что движок тут «анрыловский».

Ну, разумеется, даже пню понятно, что игра эта несет в себе элементы RPG, ибо какой-же современный шутер без этих самых элементов? Издатели даже сравнивают его с широкоизвестным «Джедайским Рыцарем», однако, надо отдать им должное, все же признают, что это именно шутер, а не RPG с элементами action.

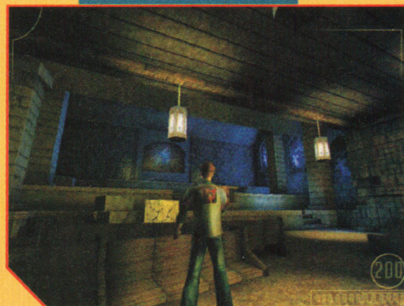


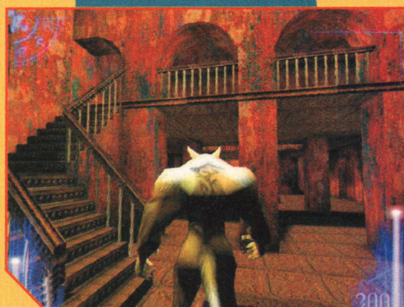
Даже пню понятно, что игра эта несет в себе элементы RPG, ибо какой же современный шутер без этих самых элементов?

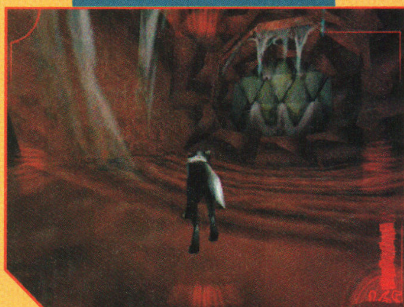
На протяжении пятнадцати уровней вам предстоит разбираться с врагами, при этом чаще всего используется именно воплощение Криноса, так что это все же более рубилово, чем шутер, но разработчикам виднее.

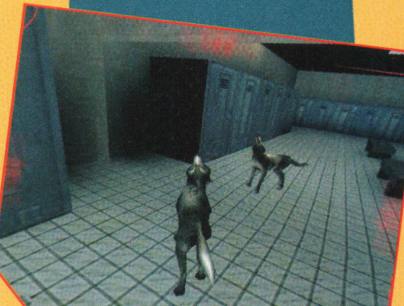
Без мультиплейера, конечно же, не может обойтись ни один уважающий себя шутер. Есть он и в «Вервольфе», причем тут можно играть за любую из двенадцати стай. Кроме Ронинов (они же Белые Завывалы) и их главных оппонентов, Танцоров Черной Спирали, есть возможность побегать за Черных Фурий, Грызущих Кости, Детей Гайи, Красных Клыков, Лордов Теней, Серебряных Когтей, Бесшумно Ходящих и за прочие кланы с такими же

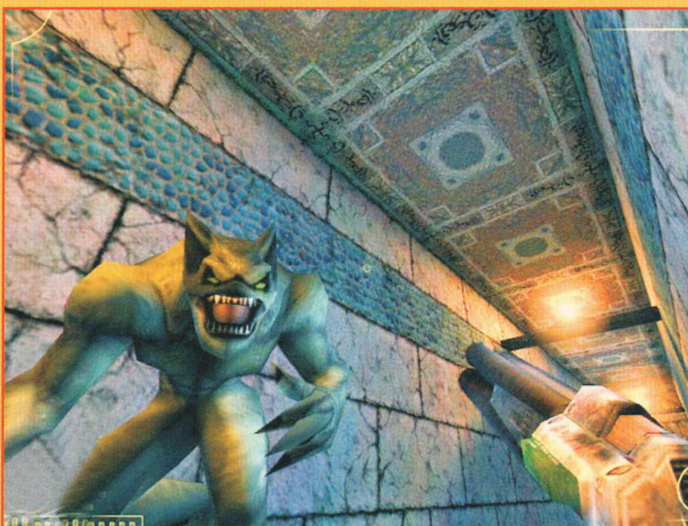










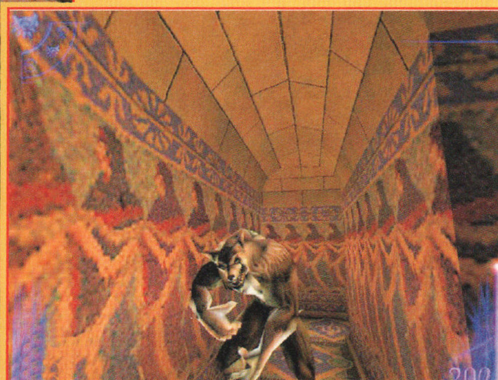


Вот такой милый оппонент. Правда, душка? Нет? Зря вы так, батенька. Потому что сами вы, прости господи, не лучше выглядите. Оборотни — они парни такие, выйдет луна — и все, шерсть, клыки и недоброе выражение глаз.





Хорошо живет народ, волкодлаки водят хоровод. Что такое красное их освещает, точно неизвестно. По непроверенным данным, это пламенное сердце Уль Хван Чана, героического борца за свободу подземного народа маленького роста.



жизнерадостными названиями. После выбора клана необходимо создать для него тотем, что повлияет на наличие или отсутствие разнообразных полезных и не очень навыков у вашего героя. Это вносит огромное разнообразие в стандартную месиловку типа Deathmatch, в данной игре называемую «Кровавый Спор».

Короче, создатели, как обычно, клянутся, что эта игра понравится всем, от любителей RPG, которые по задумке должны быть в восторге от самой игры, до любителей месива кровавого, которых хлебом не корми, а дай покромсать друг друга когтями в ближнем бою. Я-то уже приготовился злорадно хихикать, когда у них ничего не получится, но на всякий случай еще не начал, потому как а вдруг что дельное выйдет? MG

Приколы для усталых эстетов

Новые Приключения Зорро

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Паспорт

Новые приключения Зорро
Жанр: аркада
Разработчик: Руссобит-М
Издатель: Руссобит-М
URL http://www.russobit-m.ru
Дата выхода: декабрь 1999 г.

Во что теперь играть геймеру, не сумевшему накопить денег на быстрый процессор, ускоритель трехмерной графики и много-много памяти? К кому податься, если все поголовно бросились штамповать исключительно 3D-игрушки, совершенно не заботясь, что вся эта трехмерность будет жутко тормозить при программной отрисовке? Понятно, что на западных производителей надежды нет совсем, так что надо искать в России.

И ведь найти можно! Вот, например, новые приключения героя то ли калифорнийского фольклора, то ли лос-анджелесских комиксов, легендарного человека в черном плаще и маске, неуловимого Зорро. Правда, на этот раз это не совсем он, а кто — вы прочитаете ниже.

Хотя у главного героя и имеются в наличии пистолет, ножи и кнут, реки крови на экране не плещутся.

В одном испаноговорящем поселении жил да был парнишка, и звали его Педро. И была у него дама сердца, которую однажды похитили гадкие бандиты. Что тут делать? Конечно, спасать! Недаром в жилах Педро течет кровь не кого-нибудь, а самого Зорро, защитника обездоленных, и по совместительству приходящегося дедушкой нашему юному герою. Черный плащ и маска вновь обретают хозяина, которому предстоит преодолеть трудный путь, насыщенный опасностями и неприятными встречами.



И в конце концов... А вот этого я пока не знаю, концовка будет совершенно непредсказуемой и оригинальной.

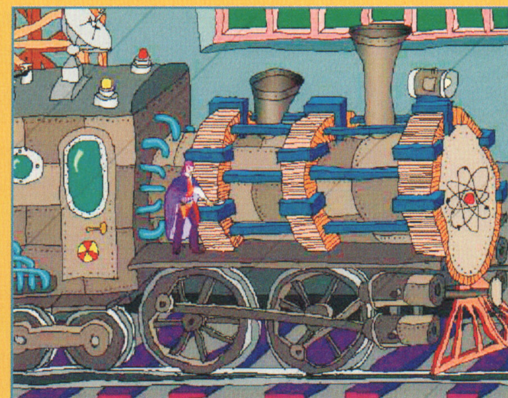
Также оригинален и процесс игры. В пику кровавым стрелялкам, которыми в последнее время наводнен игровой рынок, «Новые Приключения Зорро» — добрая и мирная игра. То есть не совсем мирная, но садистских убийств всего, что движется, в ней нет (а жаль — *прим. отв. ред.*). Хотя у главного героя и имеются в наличии пистолет, ножи и кнут, реки крови на экране не плещутся и клавиатуру не заливают. Исчерпав свои силы, враги просто оказываются в состоянии полной безвредности, а не умирают, корчась в конвульсиях и распадаясь на части (ну совсем совести у разработчиков нет. Что это за пацифизм такой? Игрушка про врагов и без кровищи — нельзя же так! — *прим. отв. ред.*).

А Зорро тем временем занимается решением задачек, которые позволят ему продвинуться еще на шаг ближе к своей цели. Но не пугайтесь, что от вас потребуются какие-то сверхъестественные интеллектуальные способности или супервнимательность. Все задачки небольшие и решаются практически не сходя с места, то есть не покидая пределов текущего экрана. Например, вы не можете забраться на лестницу — слишком высоко висит. Осмотритесь, и вы увидите бочку, подкатив которую, можно без труда забраться наверх. Или другой случай: вы перепрыгиваете через стену и падаете на твердую почву. Это больно, даже смертельно. Но прямо над этим местом расположена емкость с песком, правда, закрытая и недоступная с земли. Один точный выстрел, и готово! Песок высыпался, и теперь вы не разобьетесь.

Но есть у игры еще одна особенность — она на самом деле не какая-то очень серьезная история, а самая настоящая пародия. Поэтому на каждом шагу вам будут встречаться различные приколы, комичные ситуации и шутливые воплощения легко узнаваемых персонажей. Скажем, на свалке в груде железного лома вам встретится проржавевший «Титаник» и памятник Ленину — два символа нашей эпохи, непостижимым образом оказавшиеся на пути Зорро.



Здесь, похоже, велись отчаянные кровавые схватки, но это было до того, как сюда пришел Зорро. Теперь все тихо и спокойно.

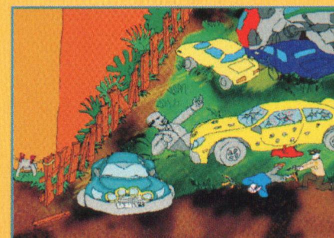

Вот такая вот графика будет в игре. Это вам не «Квака» всякая. Тут все куда прикольнее. Жаль только, кровищи нет. А то было бы здорово этот паровоз в ней утопить...



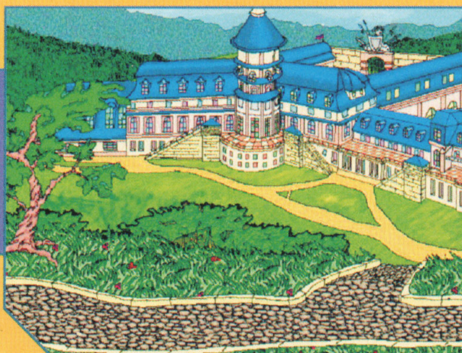
Есть у игры одна особенность — она на самом деле не какая-то очень серьезная история, а самая настоящая пародия.

Отчасти поэтому графика игры получилась немного странноватой. Назвать ее реалистичной нельзя, а вот мультяшной — вполне. Именно такой ее считают разработчики. Конечно, 256 цветов в наше время воспринимается как анахронизм, но не забывайте, что для слабой машины вряд ли можно сделать что-то большее, а ведь именно под них и подгонялись характеристики. Однако если позволят сроки, будет сделан и вариант в 65 тысячах цветов, который будет гораздо привлекательнее смотреться на хороших машинах. Пока же используются те цвета, что есть, которые, впрочем, за счет изменения палитры, на протяжении всей игры смогут изменяться, приобретая новые оттенки, необходимые для правильной передачи характера каждого нового уровня.

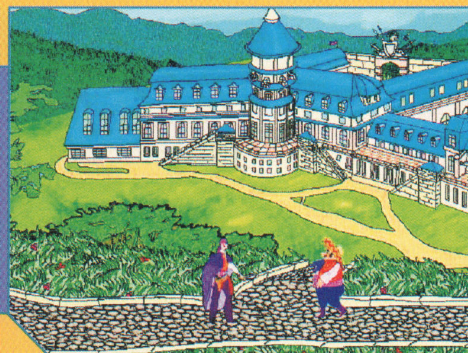
О звуковом оформлении можно с уверенностью сказать, что оно будет соответствовать общей концепции игры. Смешные фразы врагов, удивленные восклицания Педро-Зорро, когда маска сползает на нос, закрывая видимость, и все, что подскажет вам фантазия и логика, в каком-то виде будет присутствовать обязательно.


Он пытался свистнуть со свалки Ленина! Для тебя что ли выбросили?

Управление обещают простое и понятное, да и как иначе? Ведь рассчитана она на игроков младшего возраста, и тут хочешь — не хочешь, а надо делать интерфейс интуитивно-понятным. Впрочем, старшим товарищам тоже может быть интересно поприкалываться над шутками, так что не спешите сбрасывать игру со счетов. До декабря осталось не так много времени, и тогда вы сможете составить свое мнение и об игре, и о том, на кого она рассчитана. MG









Сгорное доскоспускание

Supreme Snowboarding

Мартовский Кот Зимний

Паспорт

Supreme Snowboarding
Жанр: симулятор сноуборда
Разработчик: Housemarque
Издатель: Infogrames
URL http://www.housemarque.fi
Дата выхода: декабрь 1999 г.

Спортивная тематика никогда не давала спокойно спать разработчикам компьютерных игр. Почти каждый квартал постепенно утекающего 99-го радовал нас новыми релизами. И неважно, были они плохими или совсем наоборот, главное, что спорт плотно вошел в жизнь компьютеризованного населения планеты и вовсе не собирается ее покидать. Если мы обратимся к историческим скрижалям Мегагеймовских статей, то непременно отыщем в них обзоры и футбольных симуляторов, и симуляторов хоккея, свое место займут имитаторы горнолыжного слалома и гонок на скутерах, не были забыты даже лошадиные скачки......не говоря уже о баскетболе и теннисе. Без внимания остались разве что симуляторы тараканьих бегов да... соревнований по сноуборду.

И если с отсутствием первых еще можно хоть как-то смириться, то вот отказывать себе в удовольствии покататься на борде настолько же нелепо, насколько вообще может быть нелепо не играть в спортивные симуляторы. А потому всех недоброжелателей упомянутого жанра прошу покинуть аудиторию, а всех, кому тема небезынтересна, поудобней устроиться в своих креслах: мы начинаем.

Долго думал, как же преподнести читателям весь рвущийся наружу поток информации. Просто сказать, что игра-де хорошая и поиграть в нее стоит, язык не повернулся.





Можно подумать, все наши читатели с самого детства ничем другим и не занимаются, кроме как бороздят крутые снежные склоны Домбая, Эльбруса или, трассу и представляя себе, что же такое вообще «Формула-1». Особенно приятным становится сие занятие, когда сам игрок имеет к данному виду спорта хоть какое-то отношение. И если шансов побыть шумахерами у нас, прямо скажем, не слишком много, то со сноубордингом дела обстоят несколько проще, и позволить себе покататься с горки может практически каждый желающий. Если не хочешь тратиться на борду, иди на склон и возьми доску на прокат: сразу поймешь, нравится тебе это занятие или нет. И уж поверьте старику, нечасто мне доводилось видеть людей, которые, покатавшись однажды, не бежали бы продавать свой

Клавиш управления не слишком много, а потому освоить все элементы не так уж и сложно.



Разработчики обещают впихнуть в игрушку массу приемов из настоящего сноуборда. Ваша задача — научиться выделывать подобные фортели.

на худой конец, столичного «Крыла». А играть в Supreme Snowboarding без понимания сути вопроса будет на порядок менее интересно, чем делать это с полным знанием дела. Согласитесь, что «загонять» «феррари» Михаэля Шумахера в крутой поворот в Нагано куда интереснее, хоть немного зная полуразвалившийся комп, дабы приобрести старенький Burton или Killer Loop (это доски такие).

С прискорбием следует отметить, что до сих пор значительное число геймеров являют собой весьма жалкое зрелище. Ночи, проведенные наедине с компьютером, не проходят даром, а через пару-



другую лет сидения за монитором даже хорошо закаленное тело способно превратиться в чахлый памятник некогда могучему организму. А теперь скажите мне, много ли среди вас больших и могучих? То-то. Я уже не говорю о всевозможных заболеваниях, которые подстерегают нашего брата на каждом шагу. Вы даже представить себе не можете, к каким последствиям способен привести ослабленный радиацией вашего любимого ViewSonic'а иммунитет. И не говорите мне о защитных экранах и стандартах EnergyStar — я, друзья мои, медик, и мне по долгу службы хорошо известны все те макаронные изделия, которыми снабжают наши ушные раковины добрые дяди-разработчики подобных стандартов. А потому лично я предпочитаю жить под лозунгом «Бросай курить — вставай на лыжи» (ну или, в нашем случае, на сноуборд).

Как вы уже, наверное, догадались, сей манускрипт призван вдохновить вас хоть ненадолго отложить в сторону раздолбанную клаву и выбраться на чистый морозный воздух поразмять затекшие конечности, попрыгать в свое удовольствие и, может быть, даже — а почему бы, собственно, и нет — всерьез увлечься новым видом активного развлечения. Нет, вы не подумайте, что я предал лозунг «PC Only & Forever», совсем даже наоборот. Я лишь пытаюсь помочь продлить то время, которое вы в дальнейшем сможете проводить за монитором компьютера вдали от больничных коек и хирургических отделений, не тратя понапрасну драгоценные часы потенциальной игры в какой-нибудь BG на тяжкое ожидание в очереди к дежурному терапевту. Но было бы грешно совсем отойти от темы и превратить старое доброе игровое издание в журнал «Физкультура и спорт».

Поразмыслив немного и почесав хорошенько репу, было решено воссоединить превью по спортивному симулятору какого-либо доступного вида спорта и наше редакционное мнение, что дохлым и хилым у компьютера не место. (Тут дохлые и хилые решили было возмутиться, но куда им: с заслуживающим уважения позором последние были изгнаны с засиженных до дыр мест до того времени, когда их мышцы приобретут консистенцию, отличную от консистенции малинового желе.) А тут как раз подоспела новая спортивная игра и как раз по вполне доступному, а главное, чертовски увлекательному виду соревнований. И опять же немаловажно — так уж получилось — именно в сноуборде я не полный дилетант, а кое-что понимаю.

Как подтолкнуть человека заниматься спортом? Ну не уроками физкультуры — это точно. Я решил испробовать способ, на мой взгляд, достаточно эффективный: поподробнее рассказать о сноуборде — как и с каким гарниром его принято кушать — снабдив описание более или менее подробной информацией, где и как можно бординг освоить. А чтобы не отходить от игровой темы и чтобы вы не заскучали, хорошенько приправить рассказ описанием потенциально лучшего на сей день симулятора сноуборда — Supreme Snowboarding. Я постараюсь плавно ввести вас в курс дела, попутно расписав все ведомые мне достоинства и недостатки игры.



Легко можно насчитать с десяток всевозможных видов катания, и речь идет вовсе не о различии стилей, а о принципиально непохожих сноуборд-разновидностях.

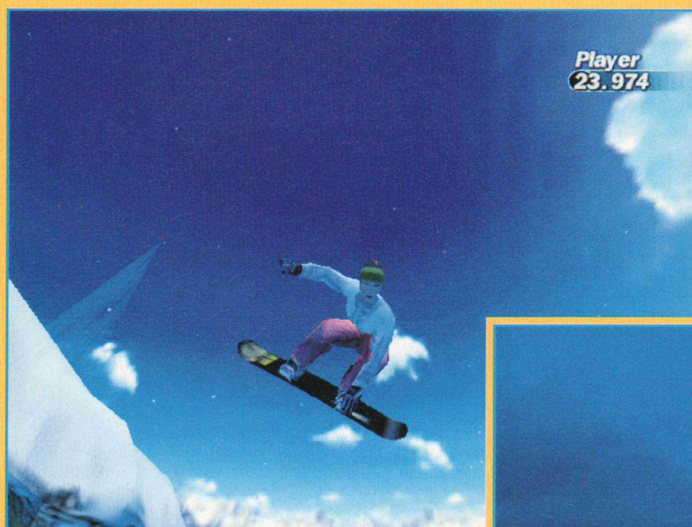
В самом начале статьи уже было упомянуто, что за всю историю MegaGame в нем не проскользнуло и толики информации про игры, посвященные сноуборду, но виной тому скорее не мы, а производители компьютерных игр. Sony Play Station и N64 давно разжились симуляторами сноуборда в виде таких замечательных игр, как COOL Boarders, Accolade's BIG AIR (на SPS) и 1080 Snowboarding (для N64). Но не опускаться же благородному писишнику до этих жалких консолей. Вот мы и ждали, а игры для PC, посвященные бордингу, все не шли и не шли. Объяснить сей печальный факт можно, пожалуй, только незначительной популярностью этого вида спорта в широких кругах. После включения сноубординга в программу Олимпийских игр разработчиков это оправдать уже не могло, тем не менее, слухи о скором появлении подобных игр стали распространяться лишь к середине 1997 года. И только совсем недавно мы узнали о проекте, зреющем в недрах компании Hausemarque. Игра от Hausemarque — Supreme Snowboarding — еще только находится в разработке, но информации о ней поступило уже предостаточно, что





Помимо всего прочего, разработчики постарались сделать нам красиво. Иногда спуск с горы будет проходить в весьма неземном освещении.





Летать — оно, конечно, круто. Другой вопрос, что не совсем понятно, как именно управлять своими действиями из подобного ракурса. Приземляться ж надо, а земли не видать.



и побудило нас к написанию нижеследующего мануала.

Прежде чем перейти к испытаниям, сводящимся к изложению информации по игре, позволим себе скромный реверанс в адрес отечественных разработчиков: звучит невероятно, но и они уже успели отличиться на поприще производства сноубордных (простите за корявое словцо) симуляторов. Около полугода назад вышла очередная серия приключений Кузи, посвященная именно бордингу. («Приключения Кузи» — это серия развивающих игр для детей младшего дошкольного возраста, получившая даже телевизионное воплощение. Каждая серия что-нибудь в маленьких оболтусах да развивает, а заодно учит их общаться с компьютером.) Там Кузьма развлекается тем, что занимается халф-пайпом, правда, его участь здорово отягощена всевозможными снежными комьями, катящимися на него со всех сторон, да мерзкими пингвинами, так и норовящими цапнуть беднягу. Скромно, но на безрыбье, как известно...



Внутренний мир сноубординга как спорта, да и как развлечения довольно разнообразен. На поверку легко можно насчитать с десяток всевозможных видов катания, и речь идет вовсе не о различии стилей, а о принципиально непохожих сноуборд-разновидностях. В Supreme Snowboarding представлены лишь два из них, но и этого с головой хватает, ибо разработчики неплохо позаботились о том, чтобы скучать вам не пришлось. Итак, приветствуем первого номенанта на роль любимца внутри игры.

На старте вам позволено будет выбрать из шести имеющихся в наличии моделей сноубордистов (копирующих, по слухам, реальных чемпионов).

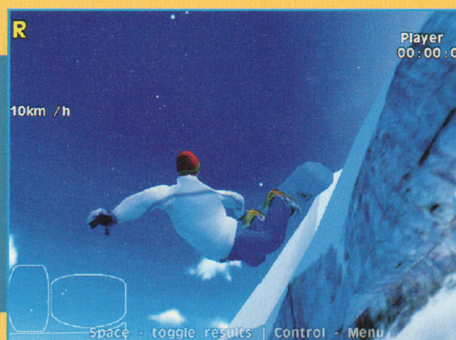
Half-Pipe

Half — половина, pipe — труба, вместе получается — полутруба. Халф-пайп — это езда на время в эдаком гигантском желобе с выполнением всевозможных акробатических трюков.



За каждый безошибочно выполненный трюк вам начисляются очки, их количество напрямую зависит от сложности выполненного акробатического элемента. Сделали в воздухе 5 оборотов — получите свои 600 очков. Ах, вы неудачно приземлились, что ж, извините, но за выполненный не до конца элемент очков совсем не полагается. За простой же Aerial (прыжок с поворотом на 180 градусов) много очков тоже не дадут. Немного потренировавшись, есть шанс освоить довольно сложный в исполнении Coping rail (скольжение по гребню трубы) и заработать на этом немало драгоценных баллов. Почему драгоценных? Да потому, что, только набрав определенное количество баллов, вы будете допущены до следующего соревнования. Можно, правда, и вовсе баллов не зарабатывать и все время тусоваться на одной и той же трубе — что, кстати, тоже не безынтересно, — но настоящему индейцу все же надо только одного. Поэтому ноги в руки и вперед, на освоение всевозможных эриэлов и бигэйров: клавиш управления не слишком много, а потому освоить все элементы не так уж и сложно. Кстати, тут нас удивила такая оплошность разработчиков, за которую их следует пожурить. Перечисленными выше акробатическими трюками (напомню, их было ровно три), видимо, все и ограничится. По крайней мере, так сказано









в большинстве попавшихся нам описаний, да и на скринах иных кульбитов не наблюдается. Конечно, можно будет выполнить бо-ольшой Bigair или очень длинный купингрэйл, но, следует полагать, вскоре станет очень обидно, что столь легко дающийся на горке в «Крыле» Pat the Dog (это один из очень эффектных вариантов торможения рукой) будет просто невозможен в Supreme Snowboarding. Малофато будет, малофато...

Итак, вылетаем из трубы и прямиком направляемся на ближайшую горочку, цепляемся бугелем за подъемник и неспешно ползем вверх по склону. Вот тут-то нас и поджидает следующий вид состязаний.

Freeride

Как и следует из названия, это свободная езда по склону... но... по очень и очень крутому склону. К тому же чаще всего заезд происходит в каком-нибудь каньоне, так что получается эдакий извилистый халф-пайп с поворотами и препятствиями, да еще и кто быстрее. К этому основная цель и сводится: доехать первым. И мало кого волнует (уж не судей, это точно), как вы этого добьетесь, лишь бы вы не пихали никого руками. Опять же любой, мало-мальски уважающий себя склон, в той или иной степени оборудован всевозможными елочками, сосенками, каменными выступами, да мало ли еще чем. Главное, что все эти прибамбасины здорово мешают осуществлению основной цели: на большой скорости ничего не стоит проконтактировать со столь неудачно выросшим (прямо на дороге) деревцем. Тут, кстати, кроется главная гордость разработчиков, утверждающих, что свобода перемещения по склону в Supreme Snowboarding будет прямо-таки на фантастическом уровне. Куда хочу — туда качу. Если данная идея найдет свое воплощение в игре, то игровой интерес к симулятору резко возрастет: мало кто откажется покататься в свое удовольствие по пересеченному пространству альпийского скальника. Нам обещают три вида трасс-склонов: Альпы, пологое редколесье и горнолыжный курорт, короче, раскатиться будет где.



Любой, мало-мальски уважающий себя склон, в той или иной степени оборудован всевозможными елочками, сосенками, каменными выступами, да мало ли еще чем.

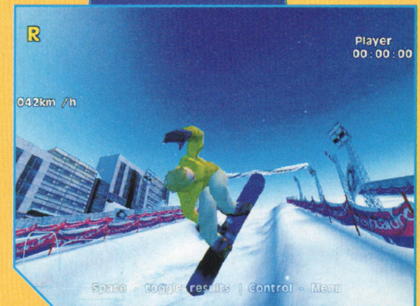
Теперь о вопросах технических. Уровень AI противников обещается быть очень и очень высоким, чего добиваются путем внедрения в игру алгоритма моментальной оценки ситуации (что это такое, простым смертным пока неведомо, но разработчики обещают, что будет «ну о-очень круто», хочется им верить). Кстати, на старте вам позволено будет выбрать из шести имеющихся в наличии моделей сноубордистов (копирующих, по слухам, реальных чемпионов).

При создании игры используется движок Surrender 3D, разработанный компанией Hybrid Holding. О возможностях движка позволяет судить уже хотя бы то, что он применяется в разработке таких ожидаемых игр, как StarLancer и Wizardry VIII. Для создания одной модели сноубордиста используется порядка двух с половиной тысяч полигонов, что не так уж и мало. Будут задействованы все возможности P-III и технологии 3D-Now. Ожидаются динамически изменяющиеся погодные условия, смена дня и ночи и все в таком духе. Многопользовательская игра будет поддерживать до восьми игроков на одной трассе: соединение через Internet и LAN.

Вот, собственно, и все. Остается только ждать: разработчики обещают выпустить игру к началу нового сезона катания, то есть, следует ожидать игру к началу или к середине декабря. Что ж, будем ждать.

P. S. Все желающие научиться кататься на сноуборде могут смело приезжать на Крылатские холмы, где с началом сезона непременно будет функционировать секция по обучению всем «тонкостям и широкостям» данного вида спорта (развлечения, если хотите). Аналогичные секции можно найти и в Яхроме, на лыжном курорте «Волен», что в часе езды от столицы..

MG

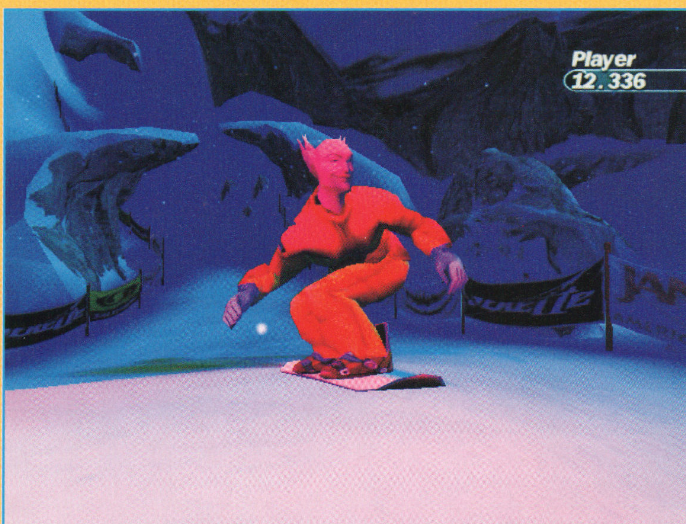












Такой вот милый парень-сноубордист. Это у него не рога, это у него лысина так развевается. А что, сноуборду, как и любви, все возрасты покорны.

Камикадзе:
Подается
в коктейльной рюмке



Компоненты:

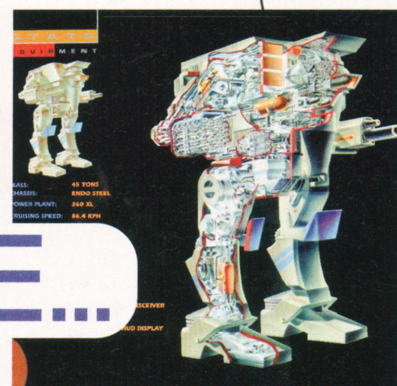
- Водка «Кремлевская» — 50 мл;
- Ликер Cointreau — 25 мл;
- Сок лайма — 25 мл.

Украшения:
Коктейльная вишня на шпажке

В прошлом номере MG мы постарались познакомить вас с карточными играми на базе игровой Вселенной Battletech. В качестве продолжения темы — новая статья того же автора, на сей раз — о настольных (напольных?) Battletech'ах, а также о справочниках, мануалах и программах, которые делают Mech-вселенную чуть ли не более реалистической и конкретной, чем окружающий нас мир...

ВОЙНА ПО ПРАВИЛАМ

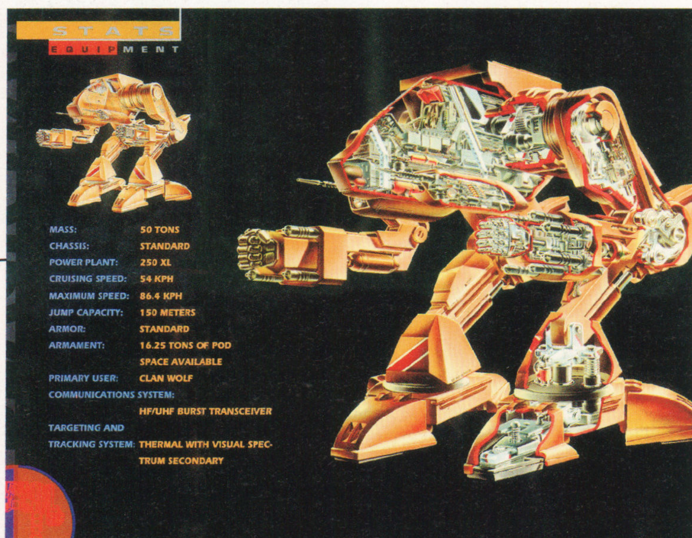
ЕСЛИ у Вас сдвиг по FASE...



Вы меня простите,
это я им говорю,
В следущей атаке
обязательно сгорю!

Борис Батыршин

...Я — воин Кланов. Моя «Пума» — мощный ракетный пакет на шасси легкого робота — входит в состав командной звезды. Другие машины: тяжелые, подвижные «Локи»



и «Мэд Кэт». Командный робот — стотонная махина «Дайши». Вообще-то «Пум» в звезде две, но командир, носитель Родового Имени и бравый воин, исключил одну из заявок, борясь за честь командовать этим боем. Таков Закон Кланов — боем командовать будет тот, кто возьмется победить наименьшими силами. «Я выиграю это сражение с четырех нот... то есть роботов». Нам противостоит мехзвено Комгвардии и рота тяжелых танков. Впрочем, что нам танки? Мы — водители боевых роботов, мы — кланнеры!

Мое задание — поддержка ракетным огнем тяжелых машин, плюс разведка по флангам атакующего звена. На первый взгляд все несложно. Река вдали, справа — каменный карьер, слева — несколько небольших возвышенностей и озерко. В лощинке между холмами — городок, перекресток бетонки и грейдера. На вьезде в городок — два ряда строений, обозначенные как «топливные танки». Кто играл в Mech Commander, меня поймет — я туда ни за что не полезу. Знаем, как взрываются эти серебристые баки.

Ага, вон и противник. По правому флангу к нам приближается «Волкодав» — скоростной 35-тонник. Он пока еще далеко, так что подождем. А вот по центру хуже. Среди домишек маячит «Атлас» — тяжеленная сфероидная махина. Где-то рядом ошивается «Ворон» — мелкая дрянь, опасная своей напичканной электроникой. Мы его не видим, но ощущаем: блокирована дальняя связь, на ближней все забито помехами, сенсоры не прощупывают минимум половину поля боя. «Ворон», точно. Больше некому.

А наши идут вперед. Похоже, командир звезды собрался отловить «Атласа» и задать трепку — туда направляется командный «Дайши»... Неужели он в упор не видит топливных танков? Или гордому кланнеру унизительно ходить в обход? Ору в переговорник, но пилот «Дайши» словно не слышит... Ну вот, приехали. Из-за холмов на той стороне реки появляются дымные трассы — дальнобойные ракеты. Кажется, баки были снабжены отметчиком цели — залп лег кучно. Огненное облако поглотило штурмовой робот. Нет, стотоннику этого, конечно, мало, но когда дым относит в сторону, видно, что «Дайши» трудно ворочается на земле — взрывами с него сорвало почти всю броню левого борта, и, похоже, повредило коленные актуаторы. На всякий случай даю пару ракетных залпов по перекрестку дорог, метров на сто впереди подбитого робота. Теперь перекресток усеян минами, и если среди домов спрятались знаменитые комстаровские танки, то на перекресток им лучше не соваться.

Так, у меня проблемы. Пока я сопереживал «Дайши», из-за холмика выскочил «Волкодав» — я недооценил подвижность проклятого сфероида. Вообще-то мне пока опасаться нечего — рядом «Локи» из нашей звезды. Разворачиваюсь, запрашиваю помощи соседа — сейчас мы его уделаем!

Как бы не так. «Ты кланнер, а значит, должен сражаться один на один — пока кто-то из противников не нарушит правила честной дуэли». Эту галиматью выдает мне пилот «Локи», а сам направляется к перекрестку — туда, где потрепанный «Дайши» уже вступил в схватку с «Атласом».

Надо же, какая подстава! Моя «Пума» — платформа для ракет, из ближнего вооружения у нее пара легких лазеров да огнемет. Слезы, да и только. Залп, другой — комгвардеец уклоняется, петляет между возвышенностями, отделываясь несильными повреждениями. Вот-вот подойдет в упор и тогда... А у меня еще и торс не поворачивается — «Волкодав» сможет все время заходить мне за спину, кромсать своими лазерами, а я и ответить-то толком не смогу. Помогите кто-нибудь!

Нельзя. Ты — кланнер, а это звучит гордо. Твои товарищи не могут пойти на такой явный «дисхонор» и вмешаться в дуэль. Тоннажи машин равны, так что гори и не чирикай.

А как быть с моим заданием? С моей ролью в плане боя? Танки все же повылазили из городских кварталов. Да только это не обычные танки, а ховеркрафты — машины на воздушной подушке. Беспрепятственно пройдя над моими минами, они теперь вместе с «Атласом» рвут на части несчастного «Дайши». Причем пилот «Дайши» даже на помощь позвать не может: у него дуэль, видите ли! А танки? Да мы, гордые кланнеры, игнорируем и презираем их: для нас существуют ТОЛЬКО боевые роботы!

Только вот танки так не думают. В каждом из них по два плазменных метателя и брони не намного меньше, чем у «Дайши». Пользуясь тем, что наш стотонник занят боем с комгвардейским штурмовиком, они подошли в упор и безошибочно, наверняка расстреливают командный робот. «Атлас» же особого рвения не проявляет: все больше прячется за домами, лишь иногда выходя на дистанцию прямой видимости.

Мои дела плохи. Правая рука оторвана, брони почти нет. «Волкодав» упорно держится за спиной, перескакивая с места на место на своих «джампах». Сам он полностью сохраняет боеспособность — с малой дистанции его лазерная четверка бьет без промаха, и все мне в спину. Последнее, что я успеваю заметить — это взрыв уцелевших топливных танков, мимо которых как раз проходит «Локи». Тот самый, который оставил меня на растерзание «Волкодаву». Только бледнолицый мог дважды... грохот катапульты! Я повисаю на стропах над полем боя как раз настолько, чтобы успеть заметить, как из лесочка (из того самого, который я должен был проверить, не займись идиотской дуэлью с «Волкодавом») выползает еще одно звено танков — точнехонько во фланг нокаутированному «Локи»!

Танки? Да мы, гордые кланнеры, игнорируем и презираем их: для нас существуют ТОЛЬКО боевые роботы! Только вот танки так не думают.

«Дайши» опять валяется на земле, но теперь встать ему не дадут. Танки и «Атлас», наконец-то вышедший из-за домов, подошли в упор и теперь не спеша расстреливают его из всего, что только есть. Нет, он не встанет. Постойте, где-то еще был «Мэд Кэт»? Впрочем, какой тут еще «Мэд Кэт»...

Ничего. Зато все шло по правилам. Все — в соответствии с Законами Чести. Ведь мы же — Кланы!

FASA — это не только боевые роботы, но и еще несколько книжно-игровых вселенных, наподобие «гангстерского аэроретро» Crimson Skyes или мрачного маго-киберпанка Shadowrun.

Немного об игровых системах

Корпорация FASA, держатель прав на идею «Боевых роботов», делает все на редкость тщательно. Известная уже нашим читателям карточная версия игры, книги серии «Боевые роботы» (более двух десятков их вышло в 1995-1997 гг. в издательстве «Армада») ну и, конечно, компьютерные игры — это отнюдь не все. Собственно, это даже не полдела. Основная игровая система серии Battletech — это настольная и ролевая версии знаменитой вселенной.



Корпорации FASA принадлежат права на идеи нескольких известнейших фантастических тем. Это Crymson Skyes — альтернативная история, где в 30-х годах нашего века воздушные пираты на колоссальных дирижаблях-авианосцах разыгрывают баталии над североамериканскими городами, и Shadowrun — мрачный мир техно- и маговойн, полный людей, мутантов и чудищ. Вселенная боевых роботов, пожалуй, самая известная из всех. Подобно создателям AD&D, FASA прорабатывает принадлежащие ей миры с невероятной конкретностью. Результаты этих проработок и объединяются в игровую систему под названием Battletech.

Так что же туда входит?

Для начала это Rulebook — книга правил. В самом общем варианте в ней описаны правила, по которым можно разыгрывать схватки боевых роботов на поле, расчерченном «гексами» — шестиугольничками. Вспомните «Панцер Генерала» — вот-вот, точно так же и выглядит поле для настольного Battletech. Правила эти при первом же ознакомлении не могут вызвать ничего, кроме тягостного недоумения. И не глупостями какими-то, нестыковками — отнюдь. Поражает прежде всего объем. Что-то подобное выпадало разве что на долю самых рьяных AD&D'шников. Создается впечатление, что дизайнеры постарались учесть и смоделировать все. Стрельба из разных видов оружия наносит различные по тяжести повреждения. Учтено снижение прицельности стрельбы в результате перемещений, прыжков роботов. У каждого из видов оружия своя «дистанционная шкала» — короткая, средняя и дальняя дистанции. Защита роботов, различная степень бронирования элементов. Распределение важных узлов внутри самой машины, вероятность получения «критического хита» — попадания в какую-то из функциональных цепей, приводящих к выходу из строя системы в целом. Особенности повреждений, наносимых тогда, когда вашего робота обстреливают с различных направлений — справа, по фронту, сзади. Что там еще? Расход боеприпасов, различные их типы (одних видов ракет более десятка, с разными боеголовками). Дымовые завесы, мины. Что касается передвижения боевых машин по полю — так же подробно, так же



Набор правил, источников и сценариев составляет игровую систему, вводящую вас в мир Battletech.

сложно. Прописано несколько типов ландшафта, и для каждого свои «модификаторы», снижающие скорость. Учтена вероятность падения робота как в результате выхода из строя части «актуаторов» — приводов искусственных мышц, так и вследствие перемещения по сложному рельефу, к примеру, по каменистой осыпи. Особые правила для роботов, оснащенных прыжковыми бустерами.

Вам уже грустно? А ведь это только первый, поверхностный срез. Дальше — больше. Конструкторы игры постарались включить в игровые реалии и такую принципиально, казалось бы, немоделируемую в настольной стратегии вещь, как боевая электроника. С системами наведения попроще. На одной машине устанавливается TAG (что-то вроде лазерного целеуказателя), другая машина — платформа для мощных дальнобойных ракетных комплексов, к примеру, хорошо знакомая по компьютерной игрушке MW-2 «Медведь-призрак» (клановская «Нага»). Тут все сравнительно просто. Робот-целеуказатель «подсвечивает цель» лазером (это еще надо сделать — результат определяется броском кубиков; вообще, почти все действия в настольной игре так или иначе связаны с кубиками), после чего "Нага» дает ракетный залп. Снова кубики — навелись ли ракеты, то есть захвачена ли цель головкой самонаведения. И, наконец, накрытие. Опять кубики.

А вот как попытаться смоделировать в настольной игре, скажем, систему электронных контрмер или подавление дальней связи? Не вдаваясь в подробности, скажу: дизайнерам FASA это удалось. Правда, есть одно условие — для игры по полной программе (по максимально обширному варианту правил) необходим ведущий — человек, который будет скрупулезно отслеживать проявления всех игровых реалий на поле. Вот ему, бедняге, приходится выучивать Rulebook чуть ли не наизусть.

Помните, что Rulebook мы взяли только для начала? Так оно и есть, потому что их таких не одна и не две. То, что вы уже прочитали, относится к наземной стычке боевых роботов. Но авторы вовсе не собирались останавливаться на достигнутом. Выходят CityTech — вариант правил для боя на высокоурбанизированном ТВД. Правила для других боевых машин, не роботов — танков, артиллерии и т. п. Пехота, элементалы — отдельно.



Battlespace — правила для моделирования космических боев между челноками, межзвездными «прыгунами» и аэрокосмическими истребителями. Другие приложения — AeroTech, правила для атмосферных аппаратов, и даже морской вариант, — на случай использования боевых кораблей и субмарин.

В общем, начав с роботов, разработчики вознамерились охватить правилами вообще все аспекты боевых действий 31-го века, и затея у них выгорела.

Но вся беда в том, что и на этом они не остановились.

Следующая пачка книг, ожидающих нашего внимания, — это так называемые источники (sourcebook). Это подробнейшие (естественно, с военным уклоном) описания самих Кланов, государств Внутренней Сферы, известнейших наемных подразделений. Здесь все: география миров, краткий (и не очень) исторический экскурс, подробнейшие технико-экономические обзоры. Здесь же выпуски, посвященные биографиям известных персонажей, крупнейшим событиям. Для чего все это? Неужели только для игры?

Конечно нет. То есть и для игры тоже — недаром ВСЕ ЭТО вместе зовется «игровая система». Но есть и другая цель.

Предположим, человек является страстным поклонником книжной серии Battletech. В компьютерные игры он не играет, настольными не интересуется. Но вот погружение в любимый мир в одиночку, наедине с очередным выпуском любимой серии — это для него. И он тем больше «уходит» в этот мир, чем подробнее может представить его себе — от климата и ландшафта планеты, где разворачивается действие, до деталей униформ солдат или точного состава мехподразделений, включая послужные списки отдельных пилотов.

Дело в том, что очередные романы серии Battletech выходят там, у них, практически одновременно со всей этой сопутствующей литературой. Истинные ценители так и поступают: купив очередной ро-

Основная игровая система серии Battletech — это настольная и ролевая версии знаменитой вселенной.



Ежегодно FASA предлагает несколько новых «источников» и сценариев по различным кампаниям

ман о боевых роботах, они заодно приобретут и соответствующие выпуски «источников». И, прежде чем браться собственно за книгу, вдумчиво изучат, просмакуют все подробности предстоящего места действия. Да и потом, встретив упоминание, к примеру, о том, что какой-нибудь Грейсон Карлайл нанимает опытного пилота Васю, не откажут себе в удовольствии перелистать sourcebook и отыскать там послужной список этого самого Васи. Ведь Карлайл-то именно это и сделал, разве нет?

Ну и конечно, когда в игре встречается новое название боевого робота или танка незнакомой марки, руки фаната сами тянутся к третьей стопке книг (Tech readouts). Это более всего похоже на выпуски «Джейн» 31-го века, с той только разницей, что сделаны они по неравномерным интервалам — 3025, 3050, 5057 г. и тому подобное. Да и тематика не всегда однообразна: так, например, выпуск 3057 г. посвящен в основном аэрокосмическим силам.

Но вернемся все же к игре. Не сомневайтесь: кроме описаний «реальных» событий и «настоящей» техники в этих «источниках» и «редаутах» параллельно дается целая система данных, позволяющих ВСЕ ЭТО моделировать в игре, то есть в идеале (с точки зрения гейммейкеров) читатель, насладившись очередным романом, снова возьмет sourcebook, составит (по правилам, найденным в еще одной книге) игровое поле, слазает в редаут, чтобы справиться о том, как будут выглядеть новые машины в игре, потом соберет приятелей и попытается заново проиграть то, о чем только что прочитал.

Чего-то не хватает, вы не заметили? Ведь романы серии Battletech — это отнюдь не только описания стычек боевых роботов. Тут и запутанная политика, и непростые сценарии кампаний, и ловкие сюжетные ходы. Ну что ж, не будем расстраиваться: у нас под рукой очередная пачка книг — «сценарии». Это что-то вроде «модулей», знакомых фанатам AD&D. И точно так же здесь всплывают и элементы ролевых игр. Одна из книг — «источников» — как раз и посвящена правилам (Опять правила! Ну не умеют американцы без правил!) формирования и ведения игровых персонажей.

А сами «сценарии» посвящены как глобальным событиям истории Вселенной боевых роботов — как например, 4-я Война за Наследство или Исход армий Керенского из Внутренней Сферы, — так и более мелким, локальным событиям вроде схватки за планету Гленгарри, описанной в романе Кейта «Кровь героев».

Аэрокосмический «Джейн» за 3057 год. Только в одной этой книжке — больше ста подробных описаний самых разных шаттлов, космических кораблей и прочих летательных аппаратов.



POTEMKIN (TROOP CRUISER)

WARSHIPS

POTEMKIN (TROOP CRUISER)

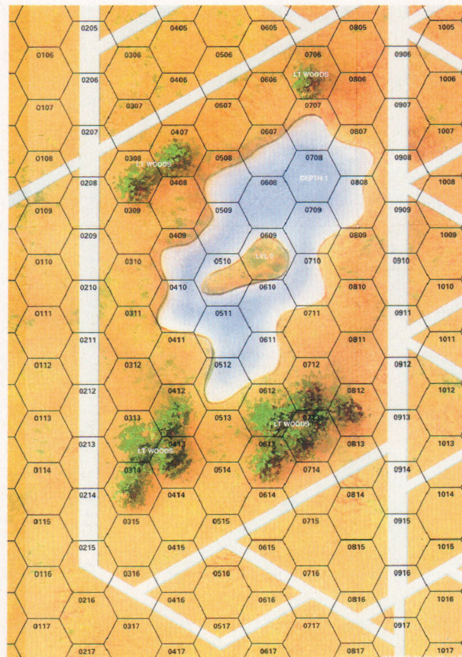
CLAN

И последний существенный компонент «игровых» книг — Record sheets и Map sets. Это комплекты описаний боевых машин, выполненных непосредственно для игры, — листы, на которых можно отмечать повреждения, полученные в бою, где содержится вся информация о том, как в игре моделируется эффективность того или иного вооружения, как сказываются на возможностях техники различные боевые дефекты. А Map sets — наборы карт, расчерченных на «гексы», боевых полей для схваток роботов.

Надо сказать, что Record sheets и Map sets не обязательно приобретать в магазине: существуют довольно простые компьютерные программы Mech designer и Map designer. Первая позволяет как распечатать готовый лист для любого из нескольких сотен роботов, содержащихся в каталоге, так и сконструировать собственную боевую машину. Существуют аналогичные «дизайнеры» для танков, прочей бронетехники, летающих боевых аппаратов. Вторая программа даст вам возможность самому смоделировать местность, на которой развертывается сражение. Правда, тут понадобится цветной принтер.

Так что тем, кто захочет освоить настольную версию игры BattleTech, не составит теперь особого труда подобрать все необходимые материалы — как готовые разработки, так и богатейший материал для самостоятельного творчества.

Хорошо известно, что наши российские игровики невысокого мнения о степени изобретательности авторов, разрабатывающих сценарии для настольных ролевок и стратегичек. Ну что ж, пакет материалов корпорации FASA даст возможность вам потягаться с заокеанскими экспертами. Дерзайте!



Фрагмент игрового поля (Map sets)…

Как это бывает

Теперь несколько слов о том, как идет сам игровой процесс, а именно схватка боевых машин на шестиугольничках игрового поля. Конечно, полное описание правил и тактических приемов настольного BattleTech привести невозможно: больно их много. Но вот вкратце…

JUMPSHIP RECORD SHEET — BATTLESPACE

LARGE WARSHIP RECORD SHEET — BATTLESPACE

Бой разделен на фазы: движения, целеуказания, ведения огня, контактного боя и конец хода. Движение — игроки двигают свои машины в зависимости от скорости, способности к прыжкам и, конечно, условий местности. Учитывается, что по лесу техника передвигается значительно медленнее, что при форсировании реки или, к примеру, каменной осыпи есть риск опрокинуть боевого робота. Крайне важно, кто делает свой ход первым. Оно и понятно, ведь игрок, ходящий вторым, будет рассчитывать свои ходы, уже видя, как сходил противник, и получит таким образом огромное преимущество. Поэтому разыгрывается «инициатива»: проигравшая сторона первой передвигает одну из своих боевых машин, потом делает ход (тоже одной машиной) вторая сторона и так далее. Игроки стараются выбрать траекторию движения так, чтобы в конце хода оказаться в позиции, удобной для ведения огня, и в то же время быть прикрытым от чужих выстрелов. Прятаться можно за возвышенностями, за зданиями и просто за несколькими «гексами» с густым лесом. Надо отметить, что то расстояние, которое прошел боевой робот, еще скажется на результатах стрельбы: считается, что в быстро передвигающегося робота труднее попасть, но и сам он стреляет хуже.

Дальше наступает фаза целеуказания. Кто из игроков и по кому может вести огонь, уточняет ведущий. Он один знает возможности систем электронной поддержки обеих сторон. Он также может запретить или разрешить переговоры между игроками — в случае, например, если системы связи подавлены противником (надо отметить, что в настольный Battletech играют, как правило, большими компаниями — по игроку на машину). Игроки (по очереди) заявляют, по какой цели и из каких видов оружия ведется огонь. Вот здесь надо помнить об огромном количестве факторов. Прежде всего — дистанции стрельбы. Как уже говорилось, для каждого вида вооружений их три — большая, средняя и малая. Естественно, от расстояния зависит вероятность попадания. Так что игроку следует еще до начала движения прикидывать вероятность попадания для каждого вида вооружения.

Еще один важнейший фактор — перегрев. Задействуя каждый вид оружия, боевая машина нагревается на несколько единиц. Установленные на роботе теплообменники, конечно, справятся с большей частью этого теплового выброса, но для многих машин полный залп из всех видов оружия перегревает внутренние системы настолько, что часть тепла не успевает отводиться наружу и накапливается в самом роботе. В листе робота приведена специальная табличка, где указано, в какой степени каждый выстрел греет машину. Если перегрев превосходит возможности теплообменников, то избыточные единицы тепла отмечаются в таблице (из-за накопления тепла сначала теряют эффективность, а потом и выходят из строя различные функциональные системы).

В фазе целеуказания можно не только стрелять. Некоторые машины оснащены системами наведения, дающими пеленг для ракет других роботов. Часто игроки формируют боевые звезды из ракетных машин и легких роботов-целеуказателей, оснащенных подобными системами.

Но если игрок все же ведет огонь, часто ему приходится выбирать, каким типом боеприпаса воспользоваться. Правда, это так же относится в основном к ракетным машинам. Варианты: обычные ракеты, ракеты с самонаведением, напалмовые, ракеты, разбрасывающие мины... вариантов масса.

Можно стрелять не по одной цели, а по нескольким. Правда, и вероятность попадания по второй заявленной цели будет уже пониже.

И вот цели назначены, тип боеприпаса указан. Начинается фаза ведения огня.

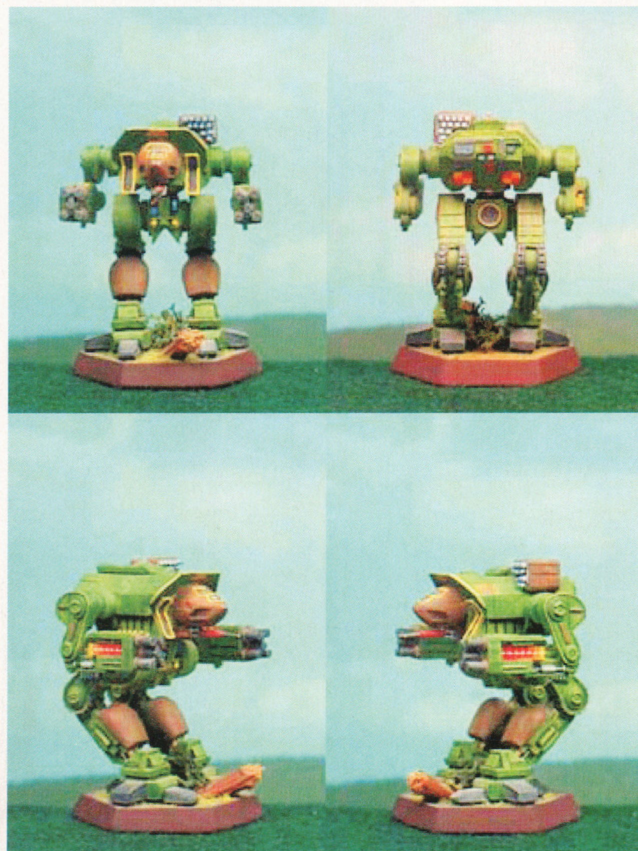
Вероятность попадания того или иного выстрела, естественно, определяется кубиками. Бросают по два обычных шестигранных кубика. У каждого пилота есть показатель мастерства стрельбы — обычно от 1 до 5 (чем он меньше, тем круче пилот). К этой цифре прибавляют различные «модификаторы»: за дальность стрельбы, за дистанцию, пройденную как стрелком, так и целью, еще несколько — всего 5-7 показателей. Установленный на машине прицельный компьютер или, к примеру, пульсирующие лазеры, наоборот, уменьшат общий счет на пару-тройку единиц. Итоговая цифра — это тот результат, который (минимально) надо выбросить на двух кабиках. Выбросил — попал.

...А сюда можно записывать все свои боевые достижения, модификации вооружения и прочие события (в данном случае перед нами аэрокосмический вариант судовой документации).

Следующий вопрос — куда попал. В зависимости от взаимного расположения стрелка и мишени, опять же на двух кубиках, по специальной таблице определяется, в какую часть машины пришлось попадание. Пострадавший игрок зачеркивает на своем листке-роботе единицы брони или отмечает повреждения внутренней структуры робота.

Вся информация о выстрелах и повреждениях, сделанных в один ход, приходит одновременно. Так что все последствия огня — уже после всех выстрелов.

А еще предстоит выяснить, не потерял ли водитель управление от полученных ударов.



Это тот самый «Дайши», о котором шла речь во вступлении. А еще вернее — это поставляемая той же FASA «шахматная фигурка», изображающая «Дайши». $ 6.50, однако...

И еще — не вывел ли (случайно) какой-то ловкий выстрел одной из систем вашего робота. А еще...

Вобщем, разбирайтесь сами. Если, конечно, будет желание. Для сведения: демонстрационные игры и турниры по карточному и настольному Battletech проводятся в клубе «Саргона». Там же подскажут, где купить аксессуары и наборы для игр. MG

Дорогой друг!

Нам, как джойстикам, хочется иметь обратную связь. Посему, если Вас не затруднит, заполните, пожалуйста, прилагаемую анкетку и вышлите ее нам по почте, e–mail'у или факсу в редакцию! Мы всячески обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы. Честное слово.

Редакция.

Ваш возраст:
- 1-8
- 9-13
- 14-16
- 17-20
- 21-27
- 28-50
- старше 50

Место жительства (город, область, страна):

Чем Вы занимаетесь?
- Учусь
- Работаю
- Служу в армии
- Пенсионер
- Бездельничаю

Как Вы узнали о нашем журнале?
- Заметил на прилавке
- Через знакомых
- Через сайт
- Из рекламы
- Ничего о вашем журнале не знаю

Где вы играете в компьютерные игры?
- Дома
- На работе
- В институте
- В клубе
- У друзей
- В игры не играю

Какие еще игровые журналы вы читаете?
- Навигатор Игрового Мира
- Страна Игр
- Game.Exe
- Игромания
- Всякие онлайновые

Имеете ли Вы доступ к Интернету?
- Дома
- На работе/в институте
- У знакомых
- Не имею

Если да, то играете ли вы через Интернет?
- Да
- Нет
- Ась?

Сколько часов в день Вы проводите за компьютером?
- Меньше 1 и не каждый день
- 1-2
- 2-3
- 3-4
- 4-6
- 6-10
- Еще больше, я маньяк
- Не вылезаю никогда вообще

Кроме игрушек, чем Вы занимаетесь за компьютером?
- А он разве еще что-то умеет?
- Работаю
- Болтаюсь по Интернету
- Просто сижу
- Это секрет

Оцените, пожалуйста, рубрики нашего журнала по пятибальной шкале (1 – совсем запущено, 5 – круче некуда):
- 30 дней на линии огня
- Игрок
- Предварительный просмотр
- Коктейль
- МегаХит
- Обойма
- Стенка на стенку
- Красота
- Mission Possible
- Игры, любимые народом
- Сумма технологий
- Бестолковые рейтинги
- Интернет для геймера
- Мои виртуальные похождения
- Ящик для мусора
- Комикс
- CD-ROM

Какие оценки, на Ваш взгляд, заслуживает наш журнал по следующим пунктам:
- Оперативность
- Содержательность
- Компетентность
- Художественное качество текстов
- Оформление
- Общее впечатление

Что в игровом журнале интересует Вас прежде всего?
- Preview
- Review
- Солюшны-проходилова
- Новости
- Сетевые игры
- Интернет
- «Железные дела»
- Информация о полезных неигровых программах и утилитах
- Чтиво
- Халява разная
- Чтобы было не стыдно читать в метро

Что, на Ваш взгляд, нам стоит изменить в MegaGame?

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

p.s. Купите ли вы следующий номер нашего журнала?
- Да
- Да!
- Да!!! Да!!! Скорей его сюда!!!
- Я подумаю...
- Если сильно попросите...
- Нет.

МЕГАХИТ

В этом выпуске:



Nocturne

НА СТРАНИЦАХ 61–65





Revenant

НА СТРАНИЦАХ 66–70





Всем привет!
На этот раз в мегахитах есть совершенно обалденный мегахит, самый мегахитовый из всех возможных. The Nomad Soul — игра с большой буквы этого слова. В нее всем играть и играть, так что бросайте все и бегите в магазин за коробкой. В принципе, и остальные мегахиты тоже весьма мегахитовые, но, по правде говоря, TNS круче, и с этим ничего поделать нельзя. Такая уж игра получилась — монументальная.
Все уже все забросили и в него режутся так, что даже вышестоящее начальство почти неделю ходит с озабоченным видом и ненавязчиво предлагает поиграть во что-нибудь более тихое вроде Revenant'а или доброго, жизнеутверждающего Nocturne'а.
Кстати, о нем. Тема ужасов в нашей жизни становится все более популярной. Сможете припомнить хоть одну юмористическую игру, которая бы провоцировала адреналиновое извержение в крови? Вот то-то же. А ужастики могут, и успешно провоцируют. Nocturne стал бы культовой игрой... вернее, может еще и станет, если бы не одно «но» — она страшна непрерывно, там нет момента, когда игрок может хоть на секунду расслабиться. Но один раз в нее поиграют все, вернее, те, у кого она заработает. А вы как думали? Такая графика, и чтобы на калькуляторах пахала? Нет, господа за все приходится платить.
Но ведь оно того стоит, не так ли?

Искренне ваш Данила Матвеев

НА СТРАНИЦАХ 71–75

The Nomad Soul

В постели с вампиром




Doctor Gomolog

Паспорт

Nocturne

Жанр:	Action/Adventure
Разработчик:	Terminal Reality
Издатель:	Gathering of Developers (GoD)
URL	http://www.nocturne.com

Системные требования:

Процессор:	PII-300 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	8x

Nocturne

«Учитель не сумел бы подняться, даже если бы начала поворачиваться латунная ручка двери в его собственную спальню. Страх парализовал его. Он бешено жалел, что вечером поехал к Деллу.
Мне страшно.
И, бессильно сидя на постели, спрятав в ладонях лицо, в страшной, гнетущей тишине дома Мэтт услышал высокий, радостный, злобный детский смех…
а потом чавканье».

Стивен Кинг «Салимов удел»



Сюжет №1



Вообще—то, у него есть имя. В сюжете про это говорится многократно, упоминается в самых различных главах и не однажды намекается в разговорах на темы отвлеченные. Действительно странно, если бы у человека имени вовсе не было. Но до самого финала узнать его игроку простому не дано разработчиками — имеется в виду, что и в финале имя его раскрыто не будет. Вот так. Поэтому вы, мы и все остальные будем звать его просто незнакомцем — Stranger'ом. Господа и дамы, товарищи... Извольте окунуться в тайну.

Ближайшими родственниками, соратниками, братьями по оружию назначаются агент Маулдер и Бен Мирс, но у этих хоть имеются имена. Он, если хотите, борец за справедливость, сторонник света, противник тьмы и извечная заноза в ее мозолистой пятке. В бытность свою ученым естествоиспытателем, носил он плащ серый (одна штука), шляпа серая с полями широкими (одна штука), взгляд пронзительный (тоже одна штука) из-под бровей густых (две штуки). Прилагались самые разнообразные мистерии, представленные средствами борьбы с нечистью всяко-разной — штук несколько, от тысячи и выше (нечисти, естественно). Время, как вы изволили уже заметить, прошлое: это было давно, в начале века. Если быть точнее, в тридцатые годы, когда, по мнению разработчиков (если сценаристы относятся к их славной когорте), темный контингент населения нашей многострадальной планеты пребывал в состоянии повышенной активности. Тогда—то и возникла потребность утихомирить разбушевавшуюся нежить — логичным продолжением идеи стало создание передового отряда по борьбе с супостатами, творящими беспредел на улицах горо-



Только не спрашивайте, что это значит. Просто полюбуйтесь на композицию, не правда ли, интригующе?





Тронный зал до того, как в него ввалилась толпа зомби…

Теплая встреча в темном лесу. Томпсон, конечно, уложит их всех, только чего это будет стоить? Хорошо хоть Светлана всегда на подхвате.

дов, деревень и прочих населенных пунктов.

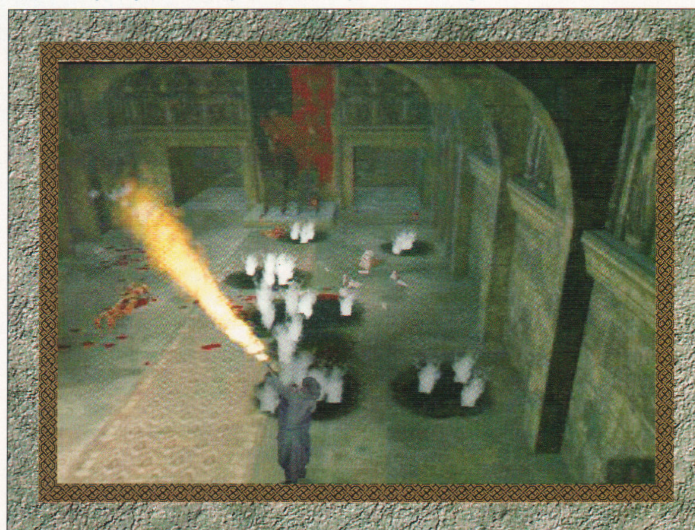
Во главе отряда встал некто Полковник, который и занялся набором «добровольцев». Трудно сказать, чем руководствовался Полковник, но добрую половину службы составляли ребята не от мира сего. Идея противления насилию насилием и тьме тьмой волей-неволей зарождается в умах каждого, хоть раз об этом задумывающегося. Суть — христианский принцип, подобное лечат подобным, если говорить о Гиппократе, и «ударят по левой — подставь правую...», если обратиться к Священному Писанию. Но стоило ли понимать все столь буквально?

Люди, правда, тоже были, но на фоне представленных колоритов в лице «исправившихся» вампиров и мутантов-переростков они выглядели, как минимум, скромно. Кроме одного — нашего с вами подопечного. Его противление ночи достигло такой стадии, что и соратников своих он скорее терпел, нежели сотрудничал, людей и тех стороной обходил и держаться старался преимущественно в тени (чтобы поближе к предмету своей ненависти оказаться да поскорей с ней разобраться). Дела выбирал самые запутанные и разрешал их с завидным успехом, вот только не любили его, ой как не любили. То ли за методы его жестокие, то ли еще почему, но только мирным переговорам он и впрямь предпочитал старый добрый кольт, а из—за пазухи чуть что сразу тянул осиновый кол, норовя засадить его по назначению. Но работник был отменный.

Потому-то для очередного задания и выбрали именно его: повышенная активность нечисти в одной из немецких деревушек (буйствовали преимущественно вампиры), и вот уже начальство считает должным разобраться в сложившейся ситуации. И компаньона подпихивают (он об этом не просил) — девушку Светлану Люпески — полувампира-получеловека. Стоит ли говорить, что напарники не сошлись характерами, но терпеть друг друга были вынуждены. Тут еще подоспела информация, что основной управ всей честной нежити в Фалкенберге (название деревни) — вампир Count, тот еще перец. Справиться с ним будет ой как не просто.

С-Т-Р-А-Х

Это — завязка. Ничего сверхъестественного, если говорить об уникальности предыстории, не наблюдается. Рядовой horror с вампирами, оборотнями и стремящимися противопоставить им хоть что-то людишками. Но шуму вокруг Nocturne было куда как больше, чем полагается рядовому action-adventure. Вы не помните почему? Объясню: во-первых, нам обещали графику выше всяких похвал, во-вторых продуманный и захватывающий сюжет, в-третьих, атмосферу — нечто среднее между графикой и сюжетом, не то сумма, не то произведение. Собственно, у нас появилась реальная возможность проверить, в чем нас надули в который уже раз, а в чем все же не совсем. Есть у братков-разработчиков такое дурацкое, не побоюсь этого слова, свойство: «нагревать» нашего брата геймера почем зря вдоль и поперек. Но будет им, хватит уже, не те времена… И все такое



… и после. После того, как Stranger испытал на присутствующих свой flame-thrower.

Стволы и пули

Оружия в Nocturne по сравнению с прочими представителями жанра достаточно много. Нельзя упрекнуть его в отсутствии разнообразия. Действует каждое отдельное оружие по-разному: если варлока можно поджарить всего одной порцией из flamethrower, то того же скелета можно жечь практически до бесконечности. Ниже рассмотрены основные типы оружия, исключая уникальные, встречающиеся лишь на отдельных миссиях.

Пистолет (gun). Суть — единичка, только очень и очень мощная. Stranger стреляет сразу с двух рук и способен направлять оружие сразу на две цели. На самом деле сила оружия зависит от патронов, которыми она заряжена:

Ordinary bullets. Урон никакой, но при должном старании можно уложить кого угодно.

Silver bullets. Замечательно работают против вервульфов всех категорий, оборотни очень не любят серебро.

Aqua vampira bullets. Как и следует из названия, хороши против вампиров, хотя и зомби эти пули не жалуют.

Mercury bullets. Действуют на всех подряд, сшибая с трех-четырех выстрелов практически любого монстра, особенно не любят ртуть представители пернатой когорты.

Винтовка (shotgun). Всего один вид зарядов (shotgun shells), но убойная мощность очень велика. После пары выстрелов сбивает с ног практически любого монстра, даже оборотня. Чтобы захватить цель, необходимо навести на нее зеленый «конус», исходящий из дула оружия. Учитывая, что «конус» достаточно велик, сделать это обычно совсем не трудно.

Арбалет (crossbow). Откровенно слабое оружие, зато скорострельное, да и заряды попадаются в немалом количестве. Без всяких зазрений совести арбалет соглашается стрелять как простыми осиновыми колышками (wooden stakes), так и стрелами, утяжеленными серебряными наконечниками и окропленными святой водой (blessed crossbow bolts). Неплохо работает против вампиров и оборотней, против скелетов практически бесполезно.

Автомат (Tommy Gun). Просто автомат. Ударная мощь каждого патрона (Tommy Gun Drum) даже ниже, чем у простого gun, но благодаря известной скорострельности выносит всех и сразу.

Пушка на слона (elephant gun). Уж не знаю, можно ли из этой пушки порешить бедолагу слона, но вот большинство монстров дохнут, как мухи, всего от одного выстрела. После второго помирает оставшееся меньшинство. Заряды elephant gun sheels! Рекомендации лучших собаководов.

Огнемет (flame-thrower). Удачная находка. С его помощью нельзя порешить разве что каменных монстров (тех, которые ожившие статуи), на всех остальных действует безотказно с одним маленьким условием. Вы умеете стрелять и у вас есть место, чтобы активно перемещаться: ведь монстры сгорают не сразу, а еще некоторое время пребывают в состоянии активного бодрствования, в момент которого пытаются достать вас любой ценой, терять им уже нечего. Кстати, удачно запаленный супостат работает, что ваш факел, перенося пламя на своих сородичей. Заряды — flame-thrower fuel.

Распылитель. Оригинальная конструкция: заряды не нужны, но и попользоваться оружием всласть не удастся. Энергия местного аналога reilgun'а восстанавливается настолько медленно, что хватает как раз на один выстрел (на один экран), зато тот, кому он предназначался, уже навряд ли встанет. Хотя бывают и исключения: те же скелеты периодически поднимаются и вновь бросаются в атаку.

Динамитная шашка (bundle of dynamite). Панацея против всех недугов — в клочья (любого, если попадет). При нажатии на «выстрел» появляется траектория полета шашки: угол крутизны и дальность. Главное — вовремя отпустить кнопку мыши.

в том же духе. Потому что Nocturne не обманул наших ожиданий.

За несколько недель до официального релиза на просторы мировой сети была выпущена демоверсия игры. Весила «малышка» 115 Мбайт, а потому возможность лицезреть ее имел далеко не каждый. Системные требования усугубляли ситуацию. В итоге на момент выхода полной версии о «Ноктюрне» слышали практически все, а вот видели лишь избранные. И ваш покорный слуга в их числе.



Где-то там в самом эпицентре пожарища существует главный герой.

С появлением этой самой демы и стало понятно, что баста, карапузики. Кончились танцы! А жанр «action-adventure на рендеренном фоне» скорее всего на ближайшую пару лет упокоится с миром на местном кладбище, потому что сделать что-либо более совершенное в ближайшее время не видится возможным. По определению. Всего пара уровней захватывающего horror, летящий в никуда экспресс, полный разъяренных оборотней, топор, деловито месящий ощеренные волчьи пасти и начисто срубающий головы доходягам зомби... И главное. Ужас, первородный страх, как он есть: ни одна игра до этого не пугала меня так. Меня вообще ни одна игра не пугала. И «Ноктюрн» стал первым. Вот так. Все стало ясно именно тогда. Только тогда говорили разработчики, что ждать нам еще игры месяца как минимум три, а то и все пять. Кто же мог подумать, что все уже готово и ушло на «золото». Теперь действительно «баста»!!! Два диска трясущихся поджилок, холодного пота и работы для стиральной машинки (простите за фамильярность, но это правда).

Собственно, страшно становится с самого начала, в кабинете шефа. Мрачная, доложу вам, атмосфера. Темные углы, вращающийся высоко под потолком вентилятор, тени... Тени. Повторите три раза и хорошенько запомните: ни в какой игре более вы не увидите столь совершенных теней.



«Восточный экспресс» мчится вперед, лишенный машиниста и тормозов, наша задача — во что бы то ни стало покинуть поезд.



Не пугайтесь столь стремительной конкретики, просто это первое, на что вы обратите свое внимание, и наш долг вас предупредить. Забудем про все остальное, но тени — это кино, почти реальная жизнь. Вытянутые, дрожащие, пугающие.

Серая гамма, черно-коричневая с оттенком золотого коленкора. Черный и коричне-

вый — цвета «ужаса» нашего восприятия, если психологи, конечно, не врут. Nocturne же — само воплощение темных оттенков, мы знаем, что статичный фон можно отрисовать заведомо хорошо, можно очень хорошо, но можно ли сделать его пугающим одной лишь кистью, если ты не Валеджо? Кистью — нельзя, звуком и музыкой — можно. Поскрипывающие половицы, вода, капающая из крана, гулящий в пустом переулке ветер. Умоляю вас, купите хорошую звуковую карту, а до этого не прикасайтесь к «Ноктюрну»: вы совершите святотатство, если можно святотатствовать по отношению к вампирам и зомби. Звук — это половина игры...



...Пустая деревня Фалкинберг. Первая встреча с монстром. Сваливается сверху, машет крылами, когтями стараясь достать до шеи, давит массой и теснит к стене. Лазерные прицелы находят цель без особого труда, и два пистолета разряжают в чудовище полные обоймы. Он брызжет кровью: он мертв. Почему разработчики игр всегда делают кровь красной? Теперь я знаю ответ: потому что красное — это не так страшно. Они боятся за нашу психику и поступают тем самым очень и очень правильно. Но Nocturne не беспокоится о сохранности наших нервных клеток, кровь в игре — черная. И знали бы вы, как это страшно! Чуть-чуть красного, а все остальное — хлещущая из аорты чернота.

Stranger патрулирует деревню, верша страшный суд. За каждым поворотом поджидает новый монстр, каждый экран — маленькое поле боя для агента света. Поначалу закрадывается сомнение — уж не надули ли, не подсунули ли интерактивный тир? Да нет же, вот и первый перекресток, вот и ступеньки, ведущие к запертой двери, первый найденный ключ. Все атрибуты жанра, с хорошим уклоном в сторону action, но, если это «Ноктюрн», то это может быть только хорошо.

Кто бы подсказал, куда подевалась наша напарница? Ах да, она же вампир и не может пройти в город через церковь, нужно отпереть для нее ворота. Банально. Но дорогого стоит, когда на счету каждый патрон, когда монстры наседают из-за каждого угла, и их ровным счетом не колышет, что у Стренжера только две руки, пускай он и может палить ими сразу в двух направлениях. Кстати, где еще вы видели подобную возможность? Если беспокоитесь о неудобности наводки, то успокойтесь: прицелы сами найдут цель. А если вы считаете, что это нереалистично, не играбельно или еще какое—то «не», то лучше вам прямо сейчас пойти и поиграть в Nocturne — больше вы ничего не скажете. В Фалкинберге же нас ждет и первая скриптовая сцена с местным старостой в главной роли, он поведает, где водится Каунт и как до него добраться. Сюжет вплетен в игровой процесс очень ненавязчиво методом тех самых скриптовых сцен, влиять на



Альфа. Король оборотней. Чудесный персонаж. Впоследствии покойный.

которые нет ровным счетом никакой возможности, но вот ощущение целостности происходящего неизменно, его никакой скрипт не испортит. И опять же не спрашивайте, как разработчикам это удалось. Я не знаю, думаю, стоит поинтересоваться у Westwood, но может оказаться, что ребята, сделавшие BladeRunner, и не знают ответа на этот вопрос.

Что может быть страшнее дороги через ночной лес (второй уровень игры)? Только дорога через лес, кишащий волками-оборотнями. Это уже не задохлики зомби, мирно плетущиеся через весь экран и милостиво принимающие на грудь один килограмм свинца за другим. Будь их хоть десять — ни один не доберется целым. Вервульфы — другое дело. Эти кидаются из-за деревьев, вмиг сокращая дистанцию до нуля, пускают в ход острые когти, щелкают челюстями. От верной смерти может спасти лишь вовремя подоспевшая напарница...





Светка молотит грубиянов закрепленными на руках секирами, и те не выдерживают женского напора. Кстати, пистолеты лучше оставить в кобуре: оборотни не особо-то боятся металлических пуль, им больше по вкусу хорошая осина, ну или серебро, которого пока нет. Оружие в игре подобрано очень и очень грамотно, не менее грамотно оно и распределено по уровням. Скромные пистолеты сменяются мощным дробовиком, арбалеты, метающие осиновые стрелы, позволяют смести ничего не подозревающего противника на дальней дистанции, винтовка же для охоты на слонов вышибает дух из любого, разнося его на мелкие кусочки. Огнемет — вообще отдельная песня. Имея его, нужно уметь еще и хорошо бегать: подожженный монстр умирает далеко не сразу и, прежде чем развалится на шашлык, попытается добраться до вас. Что, разумеется, нежелательно. Предусмотрены в Nocturne и уникальные виды оружия, различающиеся для каждого уровня: топор, кол осиновый, крест священный и тому подобная дребедень, преимущественно контактного типа.

Замок встречает нас полной тишиной, запустением и множеством запертых дверей и ключей, которые предстоит разыскать (Library key, Tower key, Belltower и т. д.). Экшна здесь много меньше, и основные предпочтения розданы простеньким головоломкам с поиском нужных скважин, блужданию по пустынным залам и коридорам. Контраст по сравнению с «лесной дорогой» поначалу оглушает, но вскоре привыкаешь к мирному спокойствию, царящему вокруг, и плавно перетекаешь в уровень подземелья. Опять линейность, но не такая оголтелая, как в лесу: ключики, секирки, так и норовящие располовинить Stranger'а и ограниченные числом зомби. Оживляет гнетущую атмосферу присутствие чудных летучих мышек-то одна, то другая отрывается от стаи и совершает вокруг шляпы главного героя круг почета. Ничего особенного, но приятное внимание разработчиков к мелочам не может не радовать. А в конце... По-моему, это называется ход конем. Именно в конце первой части (главы) приоткрывается завеса основного сюжета Nocturne. А то, что было в начале, — так, суета.



Сюжет №2

Мэр деревушки Фалкинберг, тот, с которым мы разговаривали в самом начале, оказывается могущественным вампиром. Кто бы мог подумать, что такой задохлик... Жил он долго и счастливо, но имел неосторожность породить на свет сына, эдакое исчадие ада, который чуть подрос, решил скинуть папашку с поста вице-мэра вампирьего царства и править сам. Несложно догадаться, что звали сынка Count. Но простыми методами воплотить смелый план в жизнь ему не удалось.



Тогда, не долго думая, он крадет у предка волшебный камень (основной источник силы старого вампира) и скрывается в неизвестном направлении. Теперь уже перед нами (Стрейнджером и Светланой) встает дилемма: умереть от клыков вампира или помочь ему в поисках волшебного кристалла. Предусмотрительная Светлана соглашается помочь, несмотря на всяческие протесты со стороны мужской составляющей команды. На этом первая глава игры заканчивается.

Начинается вторая — экспресс. Ее-то мы и имели возможность лицезреть в демоверсии. А дальше по нарастающей: сюжет открывается перед нами во всей красе, при этом постоянная напряженность подкрепляется элементами action. Кладбище, новые подземелья, новые монстры, новое оружие, новый страх.

Собственно, все. Хватит о хорошем. Давайте стремительно пробежимся по недостаткам и пойдем играть. Но заранее скажу, что все они, недостатки, представленные в нижеследующем абзаце, «высосаны из пальца». Это не сравнение с другими играми, это придирки к идеалу, существующему в нашем воображении, которого ни одна игра не способна достичь по определению. Если на день сегодняшний что-то можно было сделать лучше, то разработчики из Terminal Reality сделали это.

Дружественный шлепок

Собственно, недостатков не так уж и много. Совсем чуть-чуть. Например, кто мешал доработать слияние персонажей со статичным фоном: на ровной поверхности все довольно сносно, но когда дело доходит до подъема по ступенькам, все становится довольно мрачно. Стрейнджер категорически отказывается попадать ногами на каменную поверхность лестниц, периодически отталкиваясь от пустоты. Подобно Дункану МакКлауду, вынимает он из-за пазухи дробовик, винтовку, арбалет.

Совсем недавно мы говорили о похвальном внимании разработчиков к деталям, пришла пора их поругать: кое-что они все же упустили. Элементарные предметы интерьера, (бочки, ящики, канистры) не поддаются никакому воздействию, если не считать заранее определенных ящиков и коробок, которые можно переносить «по сценарию». Но это же такие мелочи. И только одно серьезное нарекание: при всем разнообразии звуков, повергающих нас в священный трепет (от скрипящих половиц до рвущегося из могилы мертвеца), в игре нет ни одного звука скрипящей на ветру двери. Как можно было упустить такое, ума не приложу. Но, поверьте мне, это основной просчет разработчиков, все остальное — идеально.

Всенародное оглашение

Nocturne не ломает наших представлений о жанре в целом, он просто встает в общую очередь представителей action/adventure и на ближайший год—два просит за ним не занимать. Самое удивительное же состоит в том, что вряд ли кто-то осмелится.



Воин великой тьмы

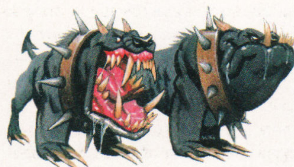


Revenant

Gomolog

Он — бог. Он — брат Одина. Когда боги вознамерились создать Асгард, он был среди первых, кто решился воспрепятствовать их намерениям. Он обратился кобылой и, ввязавшись в работу, почти сумел помешать великанам. Тогда же из чрева его на свет появился Слейпнир — восьминогий конь Одина. За непослушание он был низвергнут в обитель великана Тьяцци, где маялся немало веков, но впоследствии бежал, затаив обиду на весь пантеон скандинавских богов. В дальнейшем он даже помогал им, но делал это с определенным умыслом. В завершение всего он явился на пир богов и совершил там убийство (пала от его руки дочь одного из богов), за что оказался в преисподней, где должен был отбывать наказание прикованным к кресту до конца света. В день Армагеддона ему суждено направить души усопших на битву с богами.

Если разработчики и хотели рассказать кому-нибудь веселую сказочку, что их Локи (Locke) совсем не тот — и не бог вовсе, но человек, то их попытка безвозвратно провалилась. Все равно мы будем считать его тем, кто он есть на самом деле, а не простым «юношей бледным», память свою потерявшим несвоевременно и потому иной возможности, кроме как помогать темному магу, не имеющим. Очнулся он на мраморном полу одной из многочисленных комнат королевских покоев, оглядевшись, обнаружил себя стоящим перед магом Сардоком (Sardok) и королем Тендриком (Tendrick), с которыми и не преминул завязать первый в своей новой инкарнации разговор.



Парень Локи нахальный, а потому уступок никому делать не желает и разговаривает с каждым встречным-поперечным так, как заблагорассудится ему, а не так, как того требует обстановка: надменно, с вызовом. Вот и теперь, когда выясняется, что выдернули его из преисподней не по доброте души, а за определенной надобностью, он не мог не вспылить — отказался выручать похищенную королевскую дочурку Андрию (Andria). Вот только нашла коса на камень: между делом становится очевидно, что отвертеться от выполнения ответственного задания можно, но лишь взамен на водворение обратно в пекло, чего, разумеется, Локи не желает. Приходится соглашаться на службу. Тут же маг и король, рукоплеская от радости, наперебой принимаются разъяснять новоявленному добровольцу ситуацию на фронтах. Дело же обстоит приблизительно следующим образом.

Историческая справка

В лучших традициях фэнтезийной предыстории тихо и мирно текла жизнь на Аквилоне (Ahkuilon),

Паспорт

Revenant

Жанр:	RPG
Разработчик:	Cinematix
Издатель:	Eidos

URL www.eidosinteractive.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	P 233 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	8x

3D-ускоритель



Начало игры: Locke D'Averam, просим любить и жаловать.



Битва с Widowett — маткой арахнид в ее обители среди множества приспешников. Выигрышная тактика — - «танец» вокруг.

в городке под названием Мистхевен (Mystheaven). Люди жили счастливо, пока не пришла беда. Священники в черных мантиях приходили откуда-то с востока, насаждая новую веру, обращая население во тьму. Они убивали маленьких детей, жгли дома пытавшихся противиться их власти. Их называли Детьми Перемен (Children of the Changes). Вслед за священниками (priests) пришли твари, их было много, и все они жаждали теплой крови, которой здесь, в восточном Аквилоне, хватало: жителей было много, особенно простых крестьян, обрабатывающих земли в пригородах Мистхевена. Численность населения начала стремительно сокращаться: кто-то пал от лап чудовищ, а кто-то и просто перебрался на житье в места отдаленные, подальше от греха. Собственно, очень скоро единственным оплотом света стал Мистхевен, мечом и стрелой защищавший себя от засилия слуг тьмы. Тем не менее кое-кто из мистерий периодически пробирался-таки на территорию города и чинил там беспредел, пока его не утихомиривала охрана. Той ночью тоже было так: Дети Перемен пробрались в замок и выкрали из опочивальни малышку Андрию. Утащили ее за тридевять земель в тридевятое царство-государство, за дальние горы, за синий туман, к многорукому «богу Далайна» Ягоро (Yhagoro). Король в отчаянии, его лучший друг и соратник Сардок, всегда готовый помочь, вызывает из глубин тьмы воина — ревенанта, то есть вас. Но, дабы обеспечить выполнение задания, во-первых, связывает его мощным заклятьем, во-вторых, начисто лишает памяти. Так что первыми вопросами Локи в мире под солнцем будут «Кто я?», «Где я?» и тому подобная дребедень. Поначалу не удается выяснить ничего путного, но вскоре Сардок выкладывает, что память так или иначе вернется к Ревенанту, но происходить это будет постепенно, ибо единомоментное обладание всеми прошлыми возможностями может негативно сказаться на хрупкой детской психике главного героя. Главное — не спешить, оно само придет, когда понадобится. Что ж, пусть так. С этого и начинается долгий путь Локи Де Аверама (Locke D'Averam) к победе.



Демоскрижали

Уже на момент выхода демоверсии игры (середина октября) стало понятно, что перед нами не очередная RPG-классика, проповедующая идеи Fallout и BG, и не очередной Diablo-клон, коих в последнее время появляется подозрительно много. Перед нами нечто совершенно новое. Тут-то и вспомнились прошлогодние ласковые увещевания разработчиков. Будет-будет вам система боев, как в Mortal Kombat, наплачетесь вы у нас. Но не верилось в сладкие уверения разработчиков, ибо представить себе подобную возможность было ой как сложно. Еще бы, тут файтингов-то приличных раз-два и обчелся, а они предлагают целый мир под соответствующим соусом преподать. НЕ-ВЕ-РИМ. И зря, зря не верили. Демка показала, на что способен Revenant. Потрясающие по красоте «фаталити» в классическом 3Dh, казалось, станут новым словом в развитии RPG, только вот самих ролевых элементов в деме практически не было. Развитие героя, самостоятельный переход его на очередной уровень с набором определенного количества очков... И только. Теперь у нас есть полная версия, и пора делать соответствующие выводы.

Несостоятельное ролевое

Первое, что бросается в глаза при попытке оценить игру как классический ролевик, это отсутствие возможности выбора персонажа. В самом деле: Локи и никаких гвоздей. Но на фоне поголовного отступления современных наработок от классической модели RPG это все же воспринимается более или менее. Вдогонку нам не позволяют распределить экспу, что уж совсем возмутительно. Набрав определенное количество очков, Локи с восхитительным визуальным эффектом преодолевает планку нового уровня, повышая свои характеристики на определенную величину, заранее оговоренную скриптом программы.

Выбравшись из замка, Локи обзаводится необходимой экипировкой: прошвырнуться по местным лавкам и запомнить их месторасположение жизненно важно, ибо возвращаться придется неоднократно. Суть — «Диабло», только улиц побольше да дома помногоэтажнее, а вот возможности вскрывать запертые двери и сундуки, развивая навык тифа, нет. Облачившись в самую дешевую броню (чтобы одеть более дорогую, не хватает уровня характеристик), отправляемся на поиски заданий. И довольно скоро их находим. Еще в замке выяснилось, что путь нам предстоит на север, через пещеры на другой конец Аквилона, где расположена цитадель Ягоро.

Самое обидное, что буквально с самого начала нас запихивают в рамки жесткого сюжета, отступления от которого всячески не приветствуются. До уровня Silver игра, конечно, не опускается, и в пределах одного уровня можно существовать вне всяких ограничений, но вот количество решений всевозможных проблем в подавляющем большинстве случаев ограничено цифрой «один», реже — «два».

Ладно, хватит хулить. Собственно, вся столь несистематизирован-



ная ругань в начало статьи попала исключительно из соображений гуманных. Портить впечатление от столь замечательной игры под самое завершение повествования резона нет ровным счетом никакого. Вот и не будем. Что у нас на сладкое?

Траектория летящего файербола

Пункт номер один — лес. В него Локи попадает сразу после выхода из города. Где дикая чаща, там жди неприятностей, и неприятности не заставят себя ждать. Если в городе вы не успели посетить Йонга (Jong), то надо возвращаться, причем быстро: без базовых навыков владения мечом праздно шататься по лесу настоятельно не рекомендуется. Загрызут, затопчут или, в крайнем случае, больно покусают.

Несколько слов о магической системе в Revenant. Естественно, для того чтобы колдовать, вам понадобится мана, которую можно подбирать с трупов поверженных магов и выуживать из обнаруженных сундуков, но мана — это само собой. А вот талисманы... Их много, хороших и разных (как же приелось это выражение). По мере прохождения игры вам будут попадаться все новые и новые, но главное не в этом, ибо талисманы сами по себе никакой ценности для практикующего мага не представляют. Куда важнее комбинации, которые можно из них составить. На специально отведенном под нужды синтеза табло можно при должном творческом подходе накомбинировать себе то еще заклятье, было бы время и желание. Накидал три-пять талисманов в определенном порядке — проверил на работоспособность, не получилось, опять накидал, опять проверил... И так до скончания веков. Если в начале необремененный обилием магических свитков Локи с легкостью «накидывает» новые ворожеи, то уже через час-другой беспрерывной игры на угадывание нового заклинания уходит до получаса времени, а к концу игры подобная экстенсивная тактика попросту невозможна.





Благодаря наличию подобных указателей путешествовать по острову становится куда как просто. А вот карта в игре никудышная, даже хуже — неинформативная.

Посчитайте-ка, сколько комбинаций по пять можно составить из выборки числом двадцать, а если выборка больше? Так что с самого начала рекомендуется привыкать к поиску иного выхода и получению формулы заклинаний от лиц знающих, например от магов, которые не преминут нагрузить Локи общественной работой за заветный спелл. И ведь придется стараться, потому что жить варваром в мире Revenant можно, только недолго.

Выведав очередное заклятье, далеко не сразу удастся использовать его во всей красе — для начала, как и в любом деле, необходима долгая самопринудительная практика. Сначала заклинания будут получаться лишь с четвертого-пятого раза (даже при наличии маны), но вскоре дела пойдут лучше, и Локи с легкостью будет прошивать мерзких пауков всевозможными «огненными штормами» и «водяными столбами», не хуже заправского чародея. Так или иначе, но в игре всячески приветствуется развитие многостороннего персонажа, узкая же специализация рано или поздно фатально отразится на организме главного героя.

Бестиарий забытой души

Уж коль скоро дело дошло до магии, то настала пора поговорить о тех несчастных, кому предстоит эту магию испытать на собственной шкуре. Чуть позже мы обратимся и к прикладному рукоприкладству (тавтология во всей красе), но пока о монстрах. Всей прелести их разнообразия можно посвятить не одну статью на страницах нашего журнала, и через номер-другой она будет-таки освещена в солюшне. А на нынешний момент, с целью создания общего представления «о», скажем, что уже на первой карте (лес) врагов человека присутствует порядка двадцати, если вы еще не поняли, повторяю: ДВАДЦАТЬ. Это, правда, с вариациями одного и того же монстра по цветовой гамме, но на их долю приходится ой как не много. Здесь и уже упомянутые пауки, и чудовищные лягушки, и монахи-ниндзя, и маги недоучки. Много еще кого, всех и не упомнишь, хотя хорошо бы. Почему? Об этом позже. Сейчас о поведении местного бестиария. С этим просто поразительно, как все в порядке. Одни, те, что поумнее да помельче, во время атаки постоянно навора-





чивают вокруг Локи круги, словно танцуют, а в моменты, когда воин зазевается, пытаются ухватить его за что помягче. С переменным успехом они этого добиваются. Изверги! Супостаты! Другие, лягушки-мутанты например, бросаются в лобовую атаку, и раньше, чем Локи успевает опомниться, он оказывается валяющимся в местном аналоге пыли. Противники же человекообразные ведут себя и совсем умно: нападают только сообща, ждут подкрепления, а, поняв, что дела идут из рук вон плохо, спешно ретируются с поля боя до лучших времен. В вызове подмоги, правда, никто из них уличен не был, и то ладно. На этом общие слова, касающиеся монстров, можно было бы считать сказанными, если бы не одно «но». Дело в том, что монстры некоторых видов терпеть друг друга не могут, на дух не переваривают и при любом удачно подвернувшемся случае начинают месить почем зря. Отсюда и соответствующая тактика ведения боевых действий: собрал за плечами толпу все тех же паучков и повел «в атаку» на лагерь аборигенов леса (полугоблинов-полуорков). Необычайно эффективно.

Удар, еще удар

Пришла пора поговорить о системе боев в Revenant, посвятив этому несколько абзацев. Это действительно почти Mortal Kombat, почти, потому что на наш взгляд в «Ревенанте» мордобой реализован несколько лучше, чем в 3D-воплощении знаменитого файтинга. Тут есть все, начиная от элементарных ударов кулаками по корпусу и заканчивая кровавыми фаталити. Выглядит все приблизительно так: встретив очередного противника (числом один или несколько), Локи выхватывает из-за спины меч (или какое-либо иное оружие) и медленными шажками приближается к оппоненту, последний поступает аналогичным образом (если он, конечно, не мерзкая лягушка или бульдог — те просто прут напролом). Оказавшись на долженствующем расстоянии, Локи выбрасывает руку с мечом вперед, пронзая противника насквозь, разворачивается и ногой отбрасывает неприятеля в угол экрана, подбегает к поверженному противнику, вонзает меч в его плечо и, усевшись на грудь врага, начинает деловито месить не успевшую еще опомниться физиономию. Выглядит много эффектней, чем звучит, но и так тоже не плохо. Все движения выполнены по технологии motion capture, а потому выглядят куда как естественно. Прибавьте к трем основным ударам десять наличествующих «комбо», разнящихся для каждого противника, и не забудьте о фаталити, получив тем самым полный ассортимент приемов. Правда, далеко не все их можно воплотить в жизнь с первой встречи с монстром, но по мере повышения уровня вам станут доступны все новые и новые удары, главное — не забывать заглядывать к мастеру меча (Йонгу). Уж он-то научит Локи всем существующим трюкам. Говоря о монстрах, нельзя не упомянуть о периодически встречающихся в процессе прохождении игры «боссах» (драконах, великанах, матках-пауках и прочих, им подобных). Последние отличаются повышенной живучестью и наличием в арсенале какого-нибудь каверзного спецприема, который они и используют почем зря на скромной персоне Локи. Приятно, что к каждому «боссу» нужно искать свой подход, а не выносить его тупым напором меча и магии.

Немаловажным фактором победы являются средства нападения и защиты: мечи, топоры, булавы, «утренние звезды», перчатки, кольчуги, шлемы. Арсенал вооружения в Revenant'е если и не превышает таковой в BG, то, по крайней мере, не сильно отстает от последнего. Обидно другое: найти хорошее оружие (обладающее стандартными RPG-характеристиками) и средства защиты на поле боя практически нереально, все приходится покупать в магазине, что, как минимум, нереалистично. Почему только что поверженный рыцарь в полной броне оставляет после себя лишь жалкую кучку денег!? Недоработка? Скорее принципиальная аркадность, которой игра на самом деле пропитана "от и до". Другое дело, что это ничуть ее не портит, наоборот, добавляет динамизма, столь недостающего иныь представителям ролевого жанра.







Освобождение заложника. Взамен бедолага подарит нам ключ Солнца, которым можно отворить старую башню, в которой живет молодая волшебница, которую узурпирует живущий в ее спальне дракон. Убив его, можно получить кольцо, отдав которое моряку, можно попасть на остров, на котором, сразившись с…

Вначале было слово

Диалоги. Их в игре много. Или, по крайней мере, достаточно. Если различные поселения встречаются не столь часто, то всевозможные NPC разбросаны по территории игрового мира довольно щедро. Другое дело, что разговор с тем или иным персонажем напоминает по оформлению классику RPG, хотя по сути таковым не является. Во-первых, по причине чрезмерно низкой интерактивности диалогов:





Взрыв гранаты. Человек только начинает свой полет. Он будет долгим и печальным...



в подавляющем большинстве случаев после выбора очередной реплики персонаж разражается длинной тирадой, в которой успевает несколько раз и точку зрения свою поменять и наорать на собеседника и помириться с ним. Участие же игрока ограничивается удивленным созерцанием всего этого безобразия без малейшей возможности вмешаться. Во-вторых, любой разговор в итоге сводится к тотальному перебору всех доступных реплик и рано или поздно заканчивается заранее определенным исходом. Эдакий adventure с милостиво предоставленной возможностью кликать в произносимые четким английским баритоном предложения (игра настоятельно рекомендуется детям среднего и старшего школьного возраста с целью повышения их знаний). Но все равно интересно. Наверное, потому что разговор периодически поворачивает в совершенно непредсказуемое русло и заканчивается совершенно не тем, чем хотелось бы, — кто бы мог подумать, что такое может быть интересно, однако...

Уникальные редкости и красоты

Настало время поговорить о графике. И я вряд ли ошибусь, если скажу, что в игре ее много. Именно количественная характеристика. Плоские «задники» не претендуют на уникальность, как те же фоны BG и, будучи составлены из множества повторяющихся (хотя и разнообразных) фрагментов, выглядят не столь живописно. Но все недостатки компенсируются сочностью красок и высоким уровнем детализации, те же предметы в большинстве случаев нельзя потрогать. Это все, что касается возложенного на 2D-карту, все остальное выполняет ваш 3D-ускоритель. Полигонные модели персонажей, цветное освещение, сглаживание текстур. Все это можно взвалить и на обычную графическую карту (спасибо за проработанность движка), но в этом случае системные требования взлетят до PII-400 с 128 Мбайт оперативки, что, как вы сами понимаете, несколько не стыкуется с характеристиками «среднестатистического» компьютера. Но даже первый «Вуду» справляется с предложенной задачей на «ура», потому всячески рекомендуется. И пускай плачут ребята из Blizzard, видя, что способно сделать цветное освещение с простым подземельем. Может быть, в Diablo 2 эффекты и будут на подобном уровне, но мы ведь запомним, кто был первым. А магия? Это же просто песня, а не заклинания: «огненный шторм», взрывом застилающий весь экран, мелкими искорками поблескивающая магия защиты. Блеск, парниша! Если Остап Сулейман Берта Мария Бендер Бей знал 400 способов, как изъять деньги у человека честного, то ребята из Cinematix знают приблизительно столько же способов, как сделать этому человеку красиво. Все оттенки красного, желтого, зеленого, про вычурность будете рассказывать кому-нибудь другому. Это — красиво.

Несмотря на представленные в начале статьи недостатки, игра ни в коей мере не претендует на звание очередного Diablo-клона, хотя и на полноценную RPG, пожалуй, не тянет. И даже не по причине недостатка классических RPG-элементов — их как раз хватает. Все дело в потрясающем динамизме, ни одной другой ролевой игре не свойственном. Revenant это что-то с приставкой «RPG». Может быть, action, а может, и adventure, но больше всего, пожалуй, подойдет название «Revenant-RPG». И это вовсе не потуги к формированию нового жанра. Отнюдь, просто очередной повод подчеркнуть уникальность игры. MG

Настоящий файтинг. Даже если бы в Revenant не было ничего, кроме боев, в него стоило бы играть.



Дорога в иной мир

Рей Делгадо

Господа! Я в шоке. Глубоком. Ничего подобного со мной не случалось уже много лет.

А причина проста, как мычание недоеной коровы. Тут между делом вышла игра под названием The Nomad Soul. Казалось бы, ну и что? Вышла и ладно. Хорошие игры сейчас появляются часто, качество среднестатистической игры тоже сильно выросло...

Но тут все немного по-другому. Вам знакомо понятие «эпохалка»? Вот именно это мы здесь и наблюдаем.



Паспорт

The Nomad Soul

Жанр:	идеальная RPG
Разработчик:	Quantic Dream
Издатель:	Eidos Interactive

URL http://www.nomadsoul.com

Системные требования:

Процессор:	PII 233 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	8x

3D-ускоритель

Включив TNS, я через 15 минут понял, что вижу — в реальном времени, — как заканчивается одна эпоха и начинается следующая. Игры перестают быть просто играми в классическом понимании этого слова, они превращаются в Нечто, чему еще нет названия ни в английском, ни тем более в русском языке. Но скоро, очень скоро придумают неологизм, которым обзовут эту частность человеческой культуры, и явление будет официально признано. Пока этого еще не произошло — но лишь потому, что шок испытываю не только я, а совершать осмысленные телодвижения в состоянии шока довольно тяжело.

Теперь к делу. Мне, как Отв. Ред. и поклоннику этой игры, выпускать из-под контроля процесс создания статьи не хотелось, поэтому из многочисленных претендентов на написание данного материала был выбран человек, который... нет, не угадали. Просто он живет недалеко от меня, и мне было несложно два дня стоять у него над душой, внося коррективы в материал по ходу его создания. Да, и еще: отныне, он безоговорочный поклонник и фанат The Nomad Soul, поэтому обвинения в необъективности не принимаются, хотя и не поэтому. Просто это ФАНТАСТИЧЕСКАЯ игра. Такого еще не было. Клянусь вам. Передаю слово. С уважением

Данила Матвеев, ответственный редактор



Вид на город сверху. Вернее, на очень незначительную часть города. Город состоит из множества районов, перемещаться между которыми вы сможете далеко не сразу, а очень даже постепенно.



Это квартира Кайла, вашего первого тела. Правда неплохо для простого полицейского агента? Тут тебе и трехмерный телевизор, и душ, и спальня, и туалет... А также девушка и ручной крокодил, по совместительству ключник.



Вид на полицейский участок из ада. Там живет полицейское начальство, оно потому что демоны. И демонов тех много, и злые они. Но из верного ствола отстрелим мы им все, и наступит радость тут.

Хронология события

Весной 1998 года от Рождества Христова на сайте Adrenaline Vault появилась preview игры, которая в те далекие времена называлась просто Omicron: The Nomad Soul. И чего только не обещали разработчики! То, что они рассказывали, казалось сказкой, несбыточной мечтой и бредом души больной, повернутой на играх. Полная свобода действий, нелинейная система реакций NPC на действия игрока и прочая, и прочая. Разумеется, привыкнув к тому, что разработчики, как правило, в процессе создания игры больше врут, чем говорят правду, на эти сладкие басни никто не обратил внимания. Выйти игра должна была в самом конце 1998 года...

Этот год закончился, и ничего не вышло. Вернее, игр появилось приличное количество, но вот Omicron'a среди них не оказалось. Даже те, кто про него что-то читал, начали забывать волшебные посулы.

Несколько месяцев назад в Сети появилась информация, что некая игра Omicron: The Nomad Soul будет переименована в игру The Nomad Soul, что связано с какими-то проблемами правового характера (говорили, что кто-то успел зарегистрировать это слово как торговую марку раньше, чем это сообразили сделать разработчики). Эту новость народонаселение восприняло тоже... как бы это выразиться... без энтузиазма.

Начало осени 1999 года. Очередная новость: Девид Боуи собирается дать первый в мире виртуальный концерт в игре! Причем это не будет создание банального саундтрека для игры: песни пишутся специально для того, чтобы некий виртуальный герой исполнил их в виртуальном мире. Мир зовется The Nomad Soul — в девичестве Omicron. Кстати, давайте договоримся и в дальнейшем называть The Nomad Soul Omicron'ом. Просто привычнее...

Вот тут-то уже некоторые встрепенулись. Действительно, событие незаурядное, и примерно неделю оно было активно обсуждаемо. А потом все отвлеклись, и до самого последнего момента



А это вы. Просто вы

Как уже неоднократно намекалось выше, персонажей в игре много, но все они — это игрок. Тела приходится менять довольно часто. Как именно часто — зависит от вас. К примеру, в драке вашего «каррентного» персонажа могут убить, а могут и не убить — зависит от того, как хорошо вы научились драться. Но к делу. Кем бы вы в данный момент ни были, вы — это кто-то. В качестве примера будем рассматривать самого первого героя — Кайла, хотя можно было бы «препарировать» и любого другого — суть бы от этого не изменилась. Что есть персонаж? Это тело (простите за натурализм) мужского или женского полу, одетое в одежду. Самый главный предмет одежды находится на левой руке любого тела и вызывается нажатием клавиши Tab (по умолчанию). Включается хитрый прибор, с помощью которого можно делать почти все.

Во-первых, в этом приборе хранится информация о текущем состоянии героя и его характеристиках (о них — ниже). Далее по списку идет система вызова такси. Слайдером можно управлять вручную или просто указать «леталке» пункт из доступных в списке, куда вы хотите приехать. Можно с высокой степенью вероятности гарантировать, что вы туда приедете.



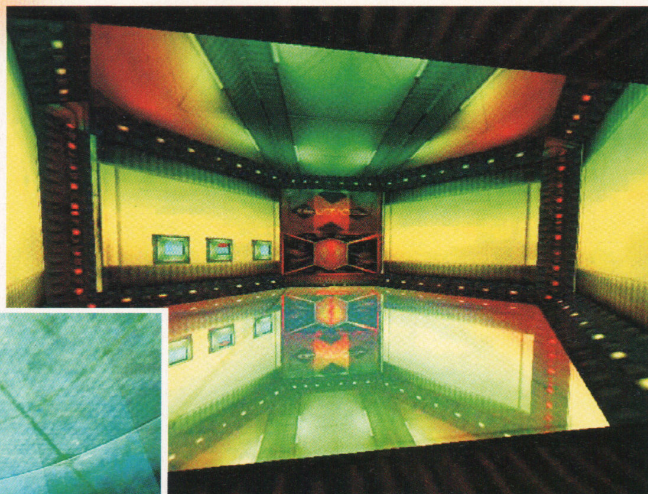
никто не напрягался. До того момента, пока в продаже не появился Omicron. Игра, которая настолько хороша, что практически перестала быть игрой и превратилась в... ну же, давайте придумывать неологизм!

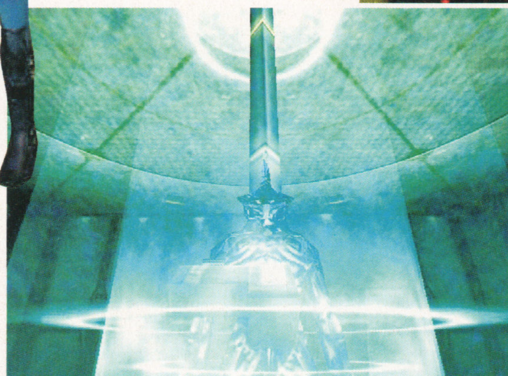


Пять тире

Теоретически приблизительно в этом месте статьи необходимо рассказать, что из собой представляет описываемый субъект. В данном случае это сделать если не невозможно, то, как минимум, крайне затруднительно. Дело в том, что даже жанр этой игры определить сложно. Приключения есть? Сколько угодно. Головоломки разгадывать надо? Надо. Стрельба с видом от первого лица? Ради Бога. Нелинейный сюжет, огромное количество персонажей, драки, колоссальные интерактивные миры, гибель одних NPC, которые казались друзьями, и предательство других... Action/Adventure/Fighting/Quest/Horror Story/Cyberpunk? Согласитесь, что подобное описание игры выглядит немного странно. Но ничего другого придумать нельзя; остается только играть, пытаясь понять, что же происходит в этом мире.

Первое, что бросается в глаза: на третьей минуте знакомства с программой игра устами первого персонажа, по совместительству — вашего первого тела (об этом феномене — ниже), сообщает, что она — игра. Никто не делает вид, что все на самом деле так и происходит, все просто именно так и происходит. После короткой беседы с парнем по имени Кайл вы соглашаетесь на время занять его тело, дабы разрешить какие-то проблемы, одолевающие жителей мира, расположенного по ту сторону монитора. Итак, вы вселились. Немедленно на вас набрасывается какая-то образина и начинает высасывать нечто из вашего рта





(люди продвинутые сразу догадаются, что это нечто — местный аналог жизненной энергии). Так бы и закончилась игра, как следует не начавшись, но, к счастью, мимо проходил полицейский робот, который и спугнул зверюгу, не дав ей прикончить вас. Вы выходите в город...

Не в набор статичных коробок из трех полигонов каждая, а именно в город. Ездят машины, по своим делам спешат пешеходы, работают магазины и морги, рестораны и бары, мигает неоновая реклама, на углах стоят полицейские роботы... В кармане лежит ключ от квартиры Кайла, взмах руки — и около вас тормозит такси, на котором за пять минут можно добраться до дома. А дома — девушка...

Это — начало. А вот — сюжет.

Война есть мир

Описывать сюжет Omicron'а — занятие бесполезное, ибо колоссален он и нелинеен до скрипа в зубах и мышке. Но если вкратце... То есть совсем коротко...

Проблема в том, что я не убежден, что сумел запомнить и просто поучаствовать во всех сюжетных хитросплетениях игры.

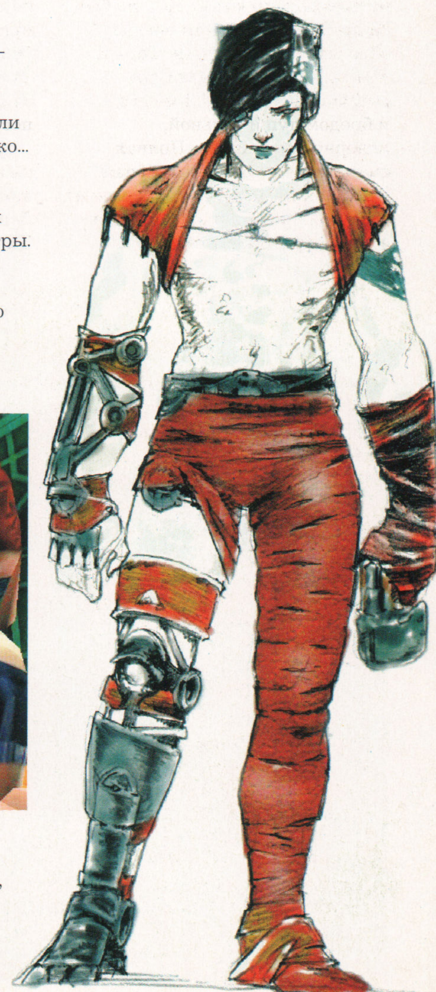
Итак, вы оказались в теле Кайла. Что происходит — непонятно. Зачем — тоже. Ясно одно: Кайл вместе со своим безвременно погибшим напарником занимались расследованием серии убийств, которые недавно начали происходить в городе. Официальная версия — к убийствам имеют отношение сектанты, называющие себя The Awakening. Очень быстро выясняется, что все не так, как это пытается представить полицейское начальство. В городе появились странные существа, которые нападают на людей. Самый главный полицейский начальник — демон, один из сотрудников Кайла — тоже.

А это вы. Просто вы

Затем идет рюкзак. Дело в том, что этот хитрый механизм способен снимать с предметов их... эээ... отпечаток на молекулярном уровне и запоминать его. В нужный момент вы всегда можете материализовать нужный вам предмет и воспользоваться им. В памяти аппарата хранится до 18 предметов единовременно. Если же предметов больше, чем влезает в рукав, то необходимо подойти к ближайшему терминалу Глобальной Сети (такие терминалы есть практически в каждом помещении) и сложить в него ненужные в данный период времени матрицы. Обратно их можно будет извлечь в любой момент.

Также в нарукавнике есть банальные Option, карта (демонстрируется карта только того сектора города, в котором вы находитесь в данный момент), счетчик магических колец и сетеков (местных баксов).





А это то, что вы делаете

Игра невероятно разнообразна. Плавное разгадывание шифра к сейфу внезапно сменяется рукопашной схваткой с монстром, которая переходит в перестрелку с бандитами. И так все время, непрерывно...
А колдовать любите? Их есть у нас, причем «их» сделано очень красиво и элегантно. Можно приобретать заклятья в соответствующих магазинах — только не надо рассчитывать, что заклятья в посттоталитарном обществе продаются в супермаркете на углу. Нет, их вы сможете добыть только после того, как сведете знакомство с нужными людьми — не то сектантами, не то потомственными колдунами... Они обитают в маленьких башнях в городе и посторонним дверь не открывают.
Но заклятья, приобретенные подобным образом, отличаются некоторой, как бы так выразиться, тривиальностью. А вот настоящие спеллы, спеллы, которые реально способны сильно облегчить жизнь вселенцу, придется делать самостоятельно. Для этого добывается специальный девайс (так как подобного рода механизмов и артефактов очень много, то указывать название бессмысленно), в котором смешиваются ингредиенты в соответствии с древними рецептами, которые можно найти... если очень сильно постараться и не испортить отношения с окружением, после чего в вашем распоряжении оказывается спелл, не имеющий аналогов в других играх. Например, заклинание правдивости. Используете его на персонаже — и он выкладывает вам всю подноготную.



Это один из демонов. Хоть он и нежить, а по морде получит жестоко! Затяжная драка закончилась полной победой команды гостей. В данном случае гость — это я.

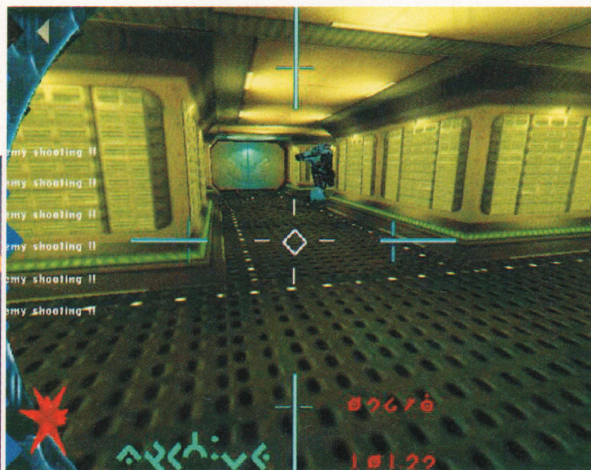
Кайла отправляют на невыполнимое задание, его девушка погибает, сам бравый парень тоже... Вы оказываетесь в теле, каком именно — не скажу. Просто в зависимости от момента и места смерти Кайла меняется кандидат на вселение. Затем вы тем или иным способом выберетесь из города, где за вами будет охотиться каждый встречный полицейский робот, познакомитесь с сектантами, которые окажутся не такими плохими, как про них рассказывает официальная пропаганда, научитесь колдовать, овладев древним знанием, выиграете пару-другую подпольных турниров по рукопашному бою с целью заработать денег, взорвете мост и смените еще пару тел... Я далек от мысли рассказывать вам сюжет, это бесполезно: его надо либо пересказывать целиком, с учетом всех «вилок», «грабель» и прочих «ветвистостей», либо воздержаться вообще. Так как пересказ займет не один десяток страниц, я, пожалуй, воздержусь. Просто поверьте: он настолько грамотно и интересно сделан, что невозможно предсказать, что произойдет в следующую секунду. Если в большинстве игр уже минуты через три — сразу после завершения вступительного ролика — становится ясно, что же, собственно, происходит и чем дело закончится, то в Omicron: The Nomad Soul это непонятно до самого последнего момента. Картина мира меняется на протяжении игры не один раз, а вместе с ней резко меняется... все, вплоть до мировоззрения игрока.

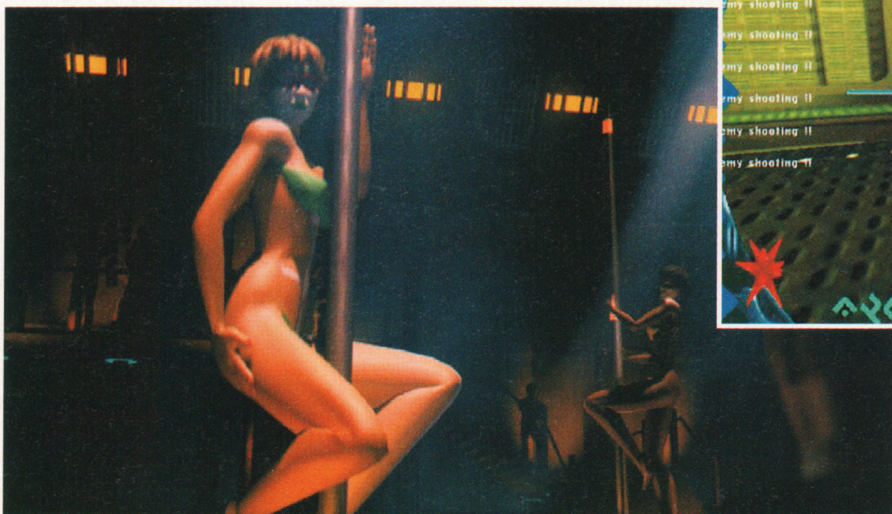
В общем, сюжет можно во всех подробностях выяснить только в одном случае: если пройти Omicron до конца. Так что проходите — как минимум, не пожалеете. Лично я был в полном восторге.

Это просто. Просто мир

Но довольно, читатель! Достаточно пустых слов, лучше давайте посмотрим, что из собой представляет мир Omicron. Мир — это город и его окрестности, а также пещеры и прочие параллельноизмерические места, где живут демоны и сумасшедшие компьютеры. Город поделен на несколько секторов, которые соединены переходами. В некоторые сектора можно попасть с самого начала и совершенно свободно, чтобы проникнуть в другие, вам потребуется пропуск.

В городе есть все. Во-первых, развитая инфраструктура. Банки, полицейские участки, телестудии, магазины, супермаркеты, рестораны, больницы, явочные квартиры легальных и не очень организаций, морги, бары, частные лавки, жилые дома, бомжатники, водопроводные и электростанции. И все эти учреждения работают! В ресторане можно поесть, в книжном — купить книгу или транскан-запись, мост взорвать, а на телевизионной студии подменить запись. Когда ваше тело устает, его нужно подкормить или купить в аптеке медицинский набор, который сразу восстанавливает здоровье на определенное количество пунктов (количество зависит от того, какой именно комплект вы купили).





Во-вторых, население. Разумеется, большая часть

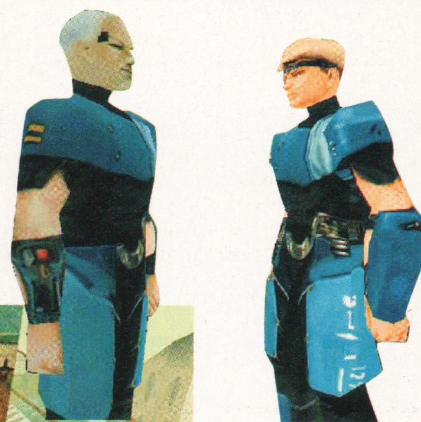
А это то, что вы делаете

Кстати, у тех же ребят, которые торгуют различными магическими предметами, можно приобрести и напитки, повышающие ваши скиллы.
Во избежание: это не гайд! Здесь не описывается даже десятая часть всех магических заморочек, которые присутствуют в игре, просто обозначается их наличие.
Худо-бедно про магию поведали. Теперь про драки. Про самые шикарные драки на PC со времен Virtua Fighter 2 SE. В тот момент, когда по сюжету или просто так в Omicron назревает драка, наполовину RPG, наполовину экшн превращается в файтинг. Все как полагается: трехмерные персонажи, динамическая камера, удары и броски... О них отдельно.
Управление очень грамотное для файтинга: кнопки направлений, стрейфы и четыре удара — два руками и два ногами. И все это вместе дает такое колоссальное количество комбинаций, что даже сейчас, на исходе 20-го дня случившейся со мной омикрономании, я их выучить еще не успел. Смешана куча стилей рукопашного боя: от капуэйры до классического каратэ. В общем, полный, абсолютный и непреходящий кайф!
А за подпольные турниры разработчикам можно дать отдельную медаль. Это один из самых элегантных способов заработать деньги в игре, поэтому приходится принимать в них участие и сражаться с бойцами, которые, как правило, на порядок лучше дерутся, чем ваш персонаж.
И вот таким плавным и ненавязчивым образом мы вернулись к вопросу о скиллах героя. У каждого тела есть такая характеристика, как «Боевой опыт». Чем больше герой тренируется, тем выше его рейтинг и тем лучше он дерется (удары наносятся быстрее, попадания получаются сильнее и т. д.).
Не теряя скорости, переходим к вопросам 3D-action в мире Omicron (произносится сурово и внушительно). Периодически, когда начинается стрельба, включается режим вида от первого лица, после чего начинается злая пальба. Больше всего этот режим похож на System Shock 2, меньше всего — на Quake 3.

публики — это товарищи, что называется, для фона. Но! Так как абсолютное число людей очень велико, то соответственно и тот процент, с которым можно осмысленно пообщаться, далеко не мал.



Общение происходит довольно традиционным способом. При попытке побеседовать с человеком на экране появляется список возможных фраз или действий. Как правило, в общении с продавцами возникает список вещей, которые можно купить, продать или отремонтировать — список подробностей зависит от конкретного магазина. От того, какой вариант ответа или реплики вы выберете, будет зависеть поведение данного NPC в последующем. Скажем, если с ходу нахамить полицейскому, то в дальнейшем на его помощь лучше не рассчитывать.



В-третьих, в мире полно мест, которые можно назвать «сюжетными». Это местности или заведения, в которых при определенных условиях происходят принципиальные для сюжета и соответственно игрока события. По ходу дела таким местом становится чуть ли не каждая скамейка.



Это не враг. Это просто тренажер. Зато совершенство его заставит позеленеть всех! Даже тех, кто зеленый по жизни своей!

Просто внешний вид

Как все помнят, Omicron делали долго — года три минимум. Когда все это только начиналось, графика, задуманная разработчиками, была если не революционной, то, как минимум, завораживающей. И что? Спустя тридцать шесть месяцев после всего того, что «нерелизилось» последнее время, воспринимать подобным образом Omicron невозможно. Нет, графика далека от того, чтобы быть названной скромной. Она — достойная. Да. Это, пожалуй, лучшее определение. Все современные спецэффекты присутствуют, ничего двухмерного, к счастью, нет. Поддерживаются разрешения вплоть до 1280x1024. 32-битный цвет, ессно. Ускорители, акселераторы и все такое — но тормозит! Тормозит сильно и неприятно. Но если отключить тени, то все становится гораздо веселее.

А музыка! Какая в игре музыка! Слов нет, просто слушайте и, может быть, у Девида Боуи прибавится поклонников.

Уф. Пытаться вместить на нескольких журнальных страницах все то, что можно (и нужно) поведать об этой игре, — совершенно бесполезное занятие. Я ничего не сказал ни про телевидение, ни про концерты, ни про колоссальную и продуманную историю этого мира... Все это есть, и по-настоящему понять, что же происходит в этом невероятном, безумном и фантастическом мире, можно только одним способом — пройти The Nomad Soul, игру, которая почти перестала ею быть. MG

Asheron's Call

Мир имени Билла

каф-Малах

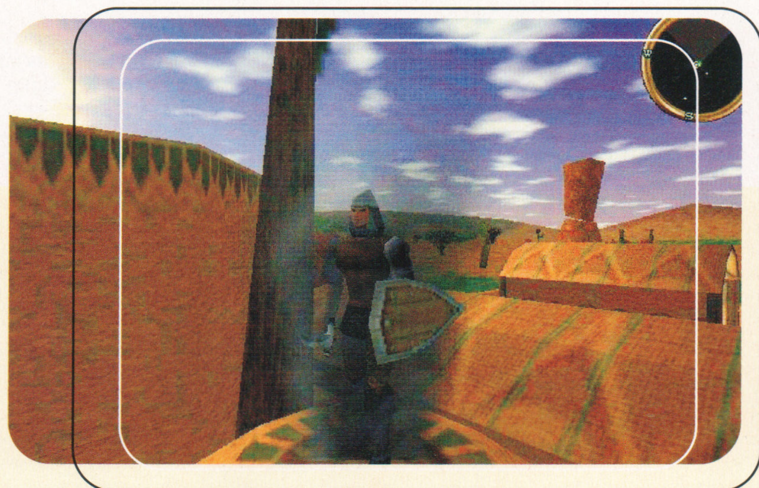


Наступление нового тысячелетия компания Microsoft собирается, а точнее, уже собралась, отметить выходом онлайновой ролевой игры Asheron's Call, которая, по замыслу амбициозных разработчиков, заткнет за пояс и Ultima Online, и Everquest. Ситуация на рынке складывается таким образом, что в обозримом будущем появления серьезного конкурента этой троице не предвидится. Ultima Online 2, работы над которой только что начались и были официально подтверждены, заявлена на выход ближе к 2001 году. Дополнительный диск для Everquest появится относительно скоро, но не принесет ничего ощутимо нового. Neverwinter Nights от старательных докторов из BioWare (Baldur's Gate припоминаете?), наоборот, должна шокировать непосвященного пользователя своим оригинальным подходом, но до нее еще ой как далеко. И тут, как раз вовремя, чтобы покрыть образовавшийся разрыв спроса и предложения, появляется Asheron's Call. Люди довольны, Microsoft окончательно утверждается в сфере онлайновых развлечений, со всех сторон слышны нескончаемые аплодисменты и крики «браво».

С тех пор, как наш глубокоуважаемый гигант, издатель указанной игрушки, осознал, что прибыльный и набирающий обороты сетевой рынок медленно уходит изпод всеобъемлющего контроля, прошло несколько лет. Сегодня подавляющее большинство компьютерщиков пользуется «эксплорером» взамен вяло конкурирующему «навигатору». А в Internet доминирующее положение занимает развлекательный сервер Microsoft с добрым названием «Игровая (маленькими буквами) Зона (большими буквами)» где совсем недавно появилась игра Asheron's Call. Появилась и мгновенно увеличила количество пользователей (обслуживается несколько десятков тысяч игроков одновременно!) еще тысяч на пять. Как ни странно, технология позволяет вешать на один сервер более 3000 человек без особого ущерба для производительности. Поэтому уже сейчас, за месяц до официального релиза, запущены 5 таких серверов. Видимо, наплыв любопытных ожидается нешуточный. С чего бы это? Так ведь есть на что посмотреть. Честно-честно.

Добровольные помощники

Предлагаемый авторами сюжет переносит игрока на средневековый континент Dereth, где спокой-



но сосуществуют магия и примитивная технология. Местные жители, отъявленные, но добрые волшебники, во главе с Ашероном умудрились совершенно случайно открыть врата в параллельные реальности и запустить в свой мир не только дружественно настроенных людей, но и кровожадных монстров. Теперь им, под шумок укрывшимся между мирами, требуется помощь, причем в неограниченных количествах. Ведь кто-то должен остановить полчища загадочных оккупантов. Кто, если не мы?



Самые простые, после безобидных зайцев и коров, конечно, противники в игре. Встречаются в различных модификациях: с желтым и белым цветом кожи, с десятком дешевых видов оружия, с крупной и мелкой фигурой.

Этот кто-то, который мы, может сделать себе аж пятерых персонажей на один аккаунт на одном сервере. Отсюда вывод: на другом сервере с тем же аккаунтом разрешено сгенерировать еще пяток героев и так далее, до победного конца. Генерация сама по себе — процесс чертовски приятный. Ленивый игрок жмет мышкой на единственную кнопочку и получает случайным образом рожденного героя. Если что-то не устраивает, то можно откорректировать результат и смело начинать игру. Пользователь, так сказать, продвинутый заранее полон энтузиазма и пускается во все тяжкие, чтобы сделать максимально удачного персонажа. Путем тщательно обдуманного скрещивания класса, расы, пола, навыков и параметров рождается номер первый, подлежащий моментальному истреблению. Скорее всего, это будет маг, которого попытались научить сражаться огромным топором. Или воин, которого убеждали в полезности магических заклинаний. Результат, впрочем, всегда один и тот же — герой абсолютно недееспособен в обоих классах. Лучше избавиться от него сразу, чтобы потом не сожалеть о напрасно потраченном времени.

Булатный меч

Со второй попытки игрок осознает, что не все так просто, как кажется (чудес на свете не бывает), и старается придерживаться предложенных классов. Самый простой вариант — воин или мечник. Воин, как это обычно и бывает, физически крепок, хорошо владеет несколькими видами холодного оружия и без проблем таскает на плечах тяжелые доспехи, сильно при этом смахивая на танк. А танки, как известно, грязи не боятся. Поэтому вся работа по крошению противника в ближнем бою будет возложена именно на воина. Его близкий родственник, мечник, специализируется на мечах.

За узкую направленность (и, соответственно, продвинутость) приходится платить несостоятельностью в других боевых навыках.

Третий силовой класс — лучник. Проблема с лучником (у него за спиной такая штуковина с тетивой) заключается в том, что им крайне трудно начинать игру. Стрелы летят по правильным траекториям (красота!), но пока они летят, противники просто делают шаг в сторону, уклоняясь от смертоносных наконечников. На первых уровнях стрельба из лука (равно как и метание ножей, дротиков или самурайских звездочек) вызывает скорее отвращение, чем какие-то светлые чувства. Хочется все бросить и бежать от приближающегося врага, потому что перезарядка занимает слишком много времени, наносимый при редком попадании в цель урон невелик, а сабля наступающего лешего так и хочет познакомиться с бренным телом героя. Кроме того, если воин в достаточной мере независим от NPC и магазинов, за исключением редкой смены оружия и кольчуги, то лучнику постоянно приходится затовариваться древками и наконечниками, из которых он собственноручно клепает стрелы. Я уж молчу об унизительном поиске с таким трудом приготовленных и затерявшихся на поле боя орудий выживания. Запас стрел, следуя законам логики, небезграничен. Реальные преимущества этого класса проявляются позже, когда радиус выстрела и точность попадания позволяют больше не заботиться о пятнах крови на собственном теле.

Где-то посередине между волшебством и грубой силой завис класс вора. Дерется, прямо скажем, не очень, преимущественно ножами, голыми руками и стилетами (эти штуки смотрятся забавно и весьма необычно для ролевой игры). Выше всех прыгает и быстрее всех бегает. Разбирается в свойствах найденных предметов, одновременно ухитряясь скрывать значения своих параметров от других игроков (авторы придумали специальные навыки, чтобы реализовать эту возможность).

Молнией его, молнией

Ну, а на десерт заготовлены маги. Целых три штуки. Одни наделены знаниями, позволяющими раскидывать врагов боевыми заклинаниями. Другие особенно ценны в группе, так как отлично лечат и в совершенстве изучили защитные спеллы. Третьи положительно воздействуют на свойства обычных предметов, расширяя эффект от их применения. В игре магам придется искать компоненты для новых заклинаний и регулярно восстанавливать запасы истраченной маны, стараясь не попасть под первый же удар противника. Хлипкое здоровье не позволит им выдержать и трех успешных попаданий вражеского клинка. Зато трупы из магов получаются самые красивые, потому что одеты они на манер королевских шутов, которым вдруг выдали вместо бубна огрызок магического посоха.

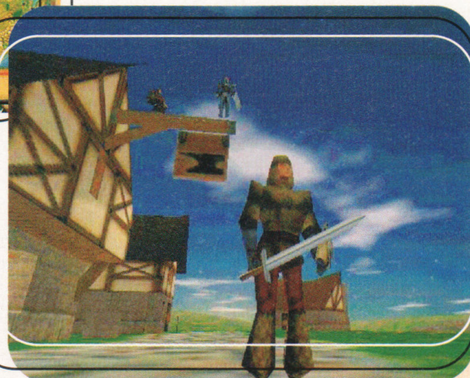


Длинная коса, безумные глаза

Определившись с начинкой аватары, можно пофантазировать и на тему внешнего вида. Для визуального опознания персонажей разработчики предложили сделать каждому уникальное лицо. Есть несколько (много, очень много) вариантов лба, глаз, губ и подбородка для каждой из трех рас, четыре варианта прически, можно даже настроить оттенки цветов кожи, глаз и волос. Конечно, абсолютно уникального типажа не выйдет, поскольку число вариантов ограничено, но схожие лица встречаются крайне редко. С одеждой попроще — все равно через час ее придется сменить на доспехи и робы, поэтому тратить 20 минут на выбор начальных цветов и стиля средневековых штанов неразумно.

Последним аспектом в создании персонажа, помимо придумывания имени, будет выбор стартового города. В зависимости от полюбившейся расы, традиционно обитающей в определенных географических границах, программа выставит один из десятка возможных городов как вариант по умолчанию. Это можно изменить, и вот зачем. Заселение проходит неравномерно: где-то игроков больше. Значит, легче найти друзей и даже небескорыст-





ных помощников, шире ассортимент в магазинах, проще вступить в гильдию, но, с другой стороны — тяжелее найти спокойное место для охоты и приобретения опыта. В малолюдных районах ситуация прямо противоположная. Здесь важно решить, что для вас имеет больший приоритет, и сделать правильный выбор.

Раз-два, три-четыре

Теоретически враждебный мир встречает игрока на удивление приветливо. Для вразумления новичков предназначено стартовое подземелье. Там несколько дружественных NPC охотно расскажут о принципах перемещения, использования предметов, открывания дверей, уничтожения противников. Я, конечно, понимаю, что вам не до этого — такая красота вокруг, что дух захватывает, но все-таки постарайтесь осознать хотя бы основные моменты. Мышью выбираются предметы в интерфейсе (инвентаре, например), и при помощи двойного щелчка они используются или просто перетаскиваются туда, где этого требует ситуация. Правый щелчок вызывает список характеристик предмета. Можно прыгать, бегать, ходить, стрейфиться. Кнопочка с голубем включает боевой режим. Правую панель обалденно красивого и тем не менее удобного интерфейса можно убрать (почти как в Окнах). Ух, все, кажется. Убираем панель и устало откидываемся на спинку кресла. Молча любуемся.

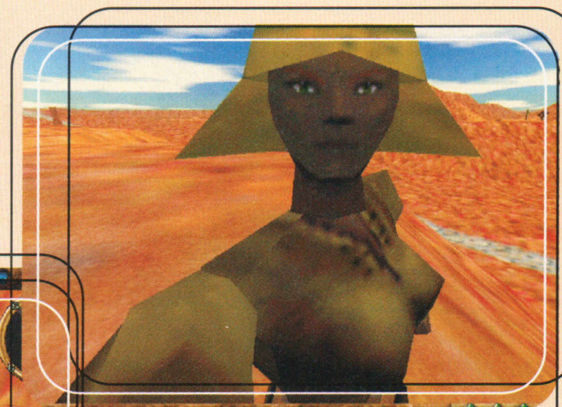
Минута молчания

Дорогие мои, прошу почтить минутой молчания мой старенький и неприличный по нашим временам графический ускоритель (Voodoo 1). Это первая (RPG редко дружит с 3Dfx) игра, с которой ему не удалось справиться. А как идеально все начиналось. Как наивно купились мы два года назад на заверения разработчиков, что уникальный движок собственного производства отлично работает в программном режиме и о поддержке железок речи вообще не идет. И вот вам результат. В самый ответственный момент игра вдруг заявляет, что памяти для текстур не хватает и предлагает снизить уровень графики, а на экране вспыхивают белые пятна, заменяющие безвременно ушедшие текстуры отменного, надо сказать, качества. Приходится перенастраивать видеоопции и взирать на мир слабо вооруженными глазами.

Но даже в этом случае фанат ролевой игры приходит в восторг. По-настоящему трехмерные здания, деревья, персонажи и противники в жанре RPG появляются только по особому приглашению.

В Microsoft их пригласили. Конечно, вблизи все смотрится несколько грубовато (речь о полигонах, а не текстурах), но все же лучше, чем невнятные спрайты. Объемность динамических моделей (во как завернул) позволяет в режиме реального времени перерисовывать фигуру персонажа. Это значит, что, сняв с персонажа шлем в панели инвентаря, вы сразу же увидите результат этого поступка на экране и вспомните, какого цвета у вас волосы. Меч в руке это действительно тот же самый меч, что и в инвентаре, а не типовой модуль для всех мечей в игре. Он может гореть колдовским пламенем (заговоренный) или блестеть стальным лезвием, только что смазанным ядом, смертоносным для всего живого в округе.

По тем же причинам и благодаря плавной анимации при попытке обшарить труп свежеприготовленного противника персонаж ловко присядет и запустит руки в его одежду. Также легко и красочно герой примет боевую стойку, ежели на то будет получена соответствующая команда. И уж, безусловно, с не меньшей грацией помашет рукой, вытрет слезы, подпрыгнет от удовольствия или как-либо еще проявит свои эмоции. При спрайтовой технологии на все эти фокусы можно было бы не рассчитывать. Более того, авторы оставили для игрока возможность совершенно свободно вращать камеру. Можно крутить ее вверх и вниз, в стороны, приближать и удалять. За отдельными кнопками закреплены режимы от третьего лица, от первого лица, строго сверху и локальная карта, выполненная непосредственно на движке, но при очень мелком масштабе. За счет этих телодвижений в разгар боя абсолютно реально найти оптимальный ракурс, чтобы и противника видеть, и героя не сбить с очередной атаки, и заклинания магов лицезреть во всей красе. Романтики будут в восторге и от удивительно живого неба. Поверьте, это на самом деле небо, а не статичная картинка для обоев.



Житель пустыни (точнее, жительница) крупным планом. Грудь немного угловатая, да цвет кожи слишком темный, а так — очень даже недурна собой.



В сердце пустыни затаился оазис, где обосновались люди. Причиной бурной растительности послужил вот этот гейзер.

Ногами не бить

Когда с вводным курсом и первыми потрясениями от графического движка будет покончено, можно переходить к более интересным с точки зрения геймплея вещам. Высадился герой не у самого города, а минутах в пяти от оного, если перейти на бег. Только торопиться туда не стоит. Ведь и здесь есть простенький магазин и одинокий NPC, который в обмен



на рекомендательное письмо из вашего инвентаря готов указать расположение ближайших угодий для охоты. По пути туда игроку, вероятно, встретятся какие-то противники. Чтобы сохранить жизнь персонажа, с ними лучше не связываться из-за неуверенности в исходе первой же стычки. Там, куда вас послали набирать первые пять уровней, совершенно точно найдутся противники по зубам любому, даже самому завалящему, герою. Главное — не подпускать к себе сразу нескольких неравнодушно дышащих (сложность будет расти в геометрической прогрессии), выбирать тех, что попроще, и вовремя уносить ноги. Впрочем, есть еще кое-что.

Система боя

Сражение в Asheron's Call реализовано следующим образом. Герой выбирает себе противника и переходит в боевой режим. Если это воин (точнее, не маг), то нужно указать еще два параметра для начала атаки: приоритет силы или скорости удара и уровень нанесения удара. Соотношение силы и скорости нападения регулируется при помощи специального графического индикатора. Мощный удар (рубящий) готовится очень долго, с большим замахом и от него шустрый противник легче уклоняется. Но и убойная его сила на порядок выше. Быстрые удары (колющие) наносят меньший урон, но проходят гораздо чаще. Бить же можно в разные части тела: по голове, по туловищу, по ногам. Все зависит от конкретного противника. Например, фея, парящая в воздухе, ног на земле не имеет, и бить ей по нижней части тела бессмысленно. А, скажем, высокие и грузные монстры, наоборот, плохо защищены в этом месте, поэтому и эффект от таких атак будет ярче.

Дальнейшее предоставьте персонажу и даже не пытайтесь передвигать его самостоятельно, так как это сбивает подготовку удара и приходится перенастраивать все сначала. На что уходит куча времени, столь ценного в момент боя. При необходимости лучше просто менять значения параметров, но не давить на самого героя. Если ваш персонаж любитель поколдовать на ночь глядя, то для сражения понадобится выбрать заклинание и противника, а затем тщательно следить за расходом маны, а не увлекаться красочными световыми эффектами от произносимых заклинаний.



Ни за что, ни про что?

Рано или поздно героя замочат, как того несчастного негра. Правда, на сей раз у заплечных дел мастеров будет повод. В самом простом случае персонаж погибнет от рук озверевших монстров, окруживших одинокого бойца в каком-нибудь отдаленном подземелье и не давших ему вовремя убежать. Труп незадачливого героя останется лежать на поле боя вместе с небольшой частью инвентаря.

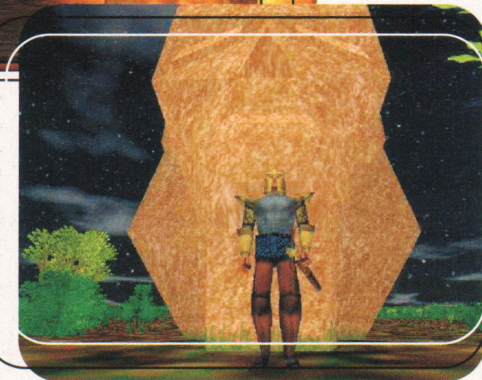
Кстати, в игре очень сильно ограничивает действия персонажа максимальный вес, который он может поднять. А золотые деньги весят, как вы понимаете, много, поэтому вместо них принято покупать местные ценные бумаги или дорожные чеки, которые не только снижают текущий вес, но и не пропадают после смерти.
Итак, труп остался в одном месте, а перерожденный герой материализовался в другом. Этот пункт для дальнейшего возрождения игрок способен выбрать сам. По континенту раскиданы Камни Жизни, щелкнув на один из которых, персонаж оставляет метку.
Сюда он и вернется, когда произойдет самая большая неприятность.
Последствия насильственного умерщвления, помимо потерянных вещей и денег, не так уж страшны. Ряд параметров и характеристик героя временно снижается, что сказывается на эффективности ваших атак, скорости перемещения, мощности заклинаний. Так будет до тех пор, пока набранный опыт не перекроет определенный лимит. Иными словами, своим кровавым трудом герой заработает прощение, и значения его параметров восстановятся.
Второй причиной смертоубийства могут послужить необдуманные действия самого персонажа и форс-мажорные обстоятельства. Допустим, прыжок с высокой горы, глубокая река или обрыв связи в самый неподходящий момент. Печально, но обижаться не на кого. Совсем другое дело, когда вами собрались отужинать РК.
Проклятие для одних и золотая жила для других, этот игровой аспект реализован разработчиками достаточно элегантно. Чтобы получить возможность убивать других игроков, да и то только тех, у которых также имеется такое желание, нужно выполнить специальный квест. И тогда руби сколько влезет, если найдешь интересующихся этой проблемой единомышленников. В противном случае и сам не пострадаешь и другим не навредишь. Для самых отъявленных головорезов предусмотрен отдельный мир.





Скажу сразу — убежать не удалось. Скорость у меня выше, но монстр совершил поистине стайерский рывок и через пару секунд уже расчленял мое бренное тело.





Больше десяти минут постоянного бега новички там не живут. Но даже в этом жутком по жестокости уголке соблюдается определенный кодекс чести. Нарушители подвергаются штрафным санкциям со стороны местных ангелов (люди-стражи, набранные самими разработчиками), следящих за порядком. В обычных мирах эти ребята с удовольствием помогут вам не только в спорной ситуации, но и, к примеру, с легкостью укажут кратчайший путь заблудившемуся новичку.

Критерии роста

Как это обычно и бывает, охота на монстров, в изобилии населяющих континент, приносит опыт, который скапливается и изредка переводит персонажа на новый уровень. Этот качественный скачок дает игроку несколько ценных очков на изучение новых навыков. Те навыки, которыми герой уже владеет, совершенствуются сами, если их постоянно использовать. Чем чаще стреляешь из лука, тем быстрее растет значение показателя владения им. В качестве альтернативы на совершенствование навыка можно потратить часть накапливаемого опыта. Это безопасно и даже полезно, ведь израсходованный опыт все равно приплюсовывается к сумме для перехода на следующий уровень. Сложность в другом. Этот опыт можно потратить еще и на совершенствование первичных параметров (сила, ловкость и т. д.), и на рост расчетных характеристик (здоровье, мана, стамина). Но имейте в виду, что маг так и не научится прилично фехтовать, потому что выучить соответствующий навык не может в принципе.

Я и мой мальчик

Вдоволь потренировавшись, герой решает поглядеть на мир и себя показать. Первое сделать просто. Дорог и городов много, игроков еще больше. Каждый сектор слеплен из уникального набора текстур и на базе различных архитектурных стилей. Некоторые части игрового мира соединены порталами, переносящими персонажей на огромные расстояния почти мгновенно. При таком способе передвижения вернуться, как правило, труднее. А вот для того, чтобы можно было еще и себя показать, авторы предлагают два варианта командной игры.

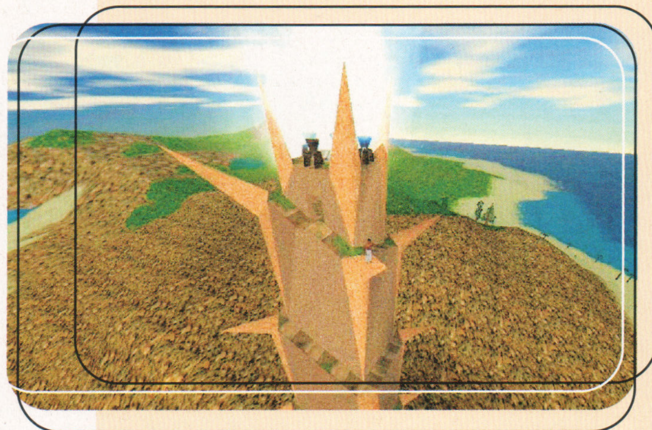
Любая настоящая ролевая игра основана на том, что в группе, где есть и маг, и воин, и клирик, и вор, истреблять врага будет сподручнее, чем в одиночку, несмотря на все прелести дуэли. Этот вариант стандартен и заключается в том, что заработанный опыт делится между всеми членами группы, исходя из соотношения их уровней.

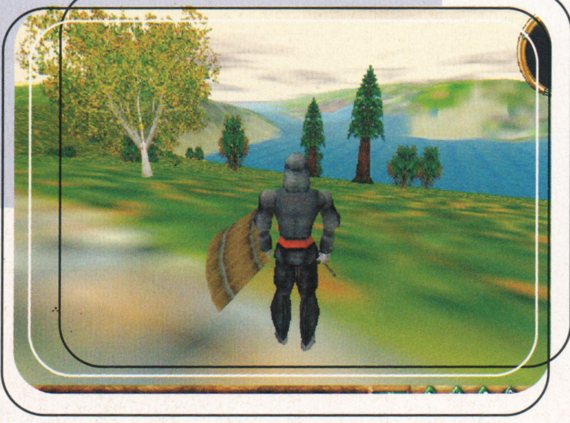
Внимания в Asheron's Call заслуживает система гильдий (альянсов). В этой организации есть монарх, патроны и вассалы. Именно в таком порядке по степени убывания старшинства и именно в таком количестве. Монарх всегда один. Он получает часть опыта, заработанного всеми своими вассалами. Его вассалы являются патронами для своих вассалов и получают процент опыта от них. Вассалы патронов являются патронами для своих собственных вассалов и тоже вознаграждаются частичкой опыта. И так далее до бесконечности. Настоящая финансовая пирамида, на вершине которой расположился монарх. Только не подумайте ничего плохого. Все в гильдии довольны своим положением.

Дело в том, что отношения между сослуживцами строятся исключительно на доверии. Новичку помогают деньгами, доспехами, оружием и компонентами для заклинаний, показывают удачные места для охоты. За это он соглашается вступить в ряды альянса. Если что-то не нравится, можно, если позволяет совесть, расторгнуть устный контракт и искать счастья в другом месте. Кроме того, вассалы отдают часть опыта, но не в ущерб, а сверх того, что они заработали бы, путешествуя в гордом одиночестве. Поэтому никаких взаимных претензий здесь не наблюдается.

Почти отлично

Вот, пожалуй, и все. Никакой глобальной, единой для всех игроков цели в онлайновой ролевой игре нет и быть не может. Кто-то старается распространить свою власть на близлежащие территории. Кто-то хочет побывать в шкуре PK и доставить массу неприятностей мирным жителям. Многие же просто получают удовольствие от хорошей группы, в которой они сражаются, от приятного общения и возможности спасти виртуального друга из пасти чудовища. Игра дает различные, но преимущественно боевые возможности.





А однообразный бой, пусть даже с новыми противниками, быстро надоедает. Хочется чего-нибудь оригинального. Тянет выполнить неординарный квест. Но, увы. Этого в Asheron's Call не предусмотрено.

Единственное, что удерживает на второй или третий месяц, это надежда выяснить, как зовут персонажа Билла Гейтса (сами додумайте, что с ним, любя, сделать). MG





Доска радости

Гарик Каспарян

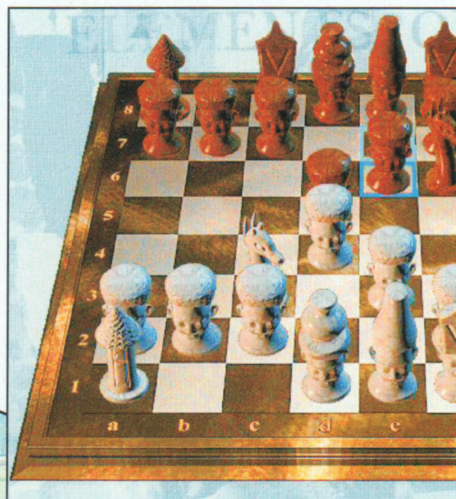
Паспорт

Chessmaster 7000

Жанр: шахматы
Разработчик: Mindscape
Издатель: Mindscape
Системные требования:
URL http://www.mindscape.com
Процессор: Р 166 МГц
RAM: 32 Мбайт

Пешка — Слон — Ферзь

Mindscape, поднатужившись, явило свету эдакий апофеоз шахматного жанра в лице Chessmaster 7000. Наличие в названии столь великой цифры при ближайшем рассмотрении не находит себе ровным счетом никакого оправдания, с тем же успехом там могла красоваться цифра отличная от семи тысяч. Хотя вполне возможно, что обусловленность сводится к попытке подчеркнуть уникальность проекта, тогда все правильно, действительно уникально. Но 6001 ни чем не хуже, но уж коль скоро, то извольте. Дабы расставить все точки над, объясним причину попадания игры в данную рубрику, расшифровав смысл означенного «апофеоза». Дело в том, что, занимая два загруженных под завязку диска, игра вобрала в себя все возможные наработки компьютерного воплощения шахмат, начиная с обучения азам игры до высокоинтеллектуальных задач и чудовищных по сложности партий, которые ничего не стоит объединить в турнир. Дождались, сколько можно копить деньги на эти шахматные компьютеры, от которых проку-то ровным счетом никакого. Да и держать на харде целую популяцию шахматных программ тоже как-то не к лицу: одна умеет обучать, вторая хорошо играет эндшпили, у третьей красивая графика и так далее. С Chessmaster 7000 мы наконец-то обретем покой, только не на местном кладбище, а у экранов собственных мониторов.



Теперь о том, как все это выглядит. Статья построена по принципу описаний возможностей этой потрясающей игры, так что перед вами своеобразный мини-»гайд» по игре Chessmaster 7000. Извольте к столу, господа.

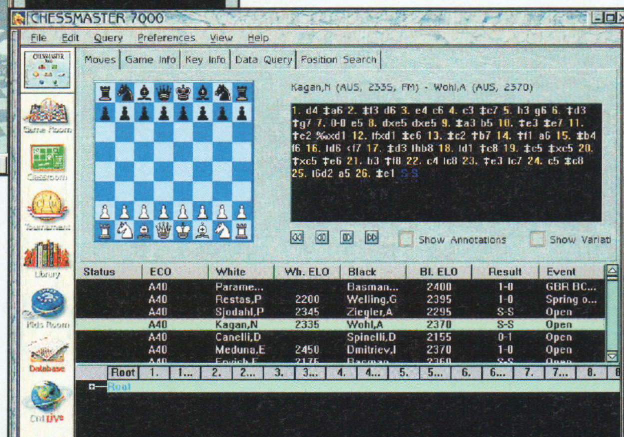
Library (Classic Games). Данное меню содержит в себе «полное собрание сочинений» шахматных партий за период начиная с 1790 и заканчивая 2001 годом. Если вас удивляет последняя цифра, то сообщаю, что данная игра всего лишь имитирует предполагаемую игру Фрэнка Пула (Frank Poole) с новейшей шахматной программой HAL 9000. Если назовете мне программу, которая предоставляла бы такую возможность, то возможно часть восторгов можно будет и попридержать, но на данный момент что-то ни одна в голову не приходит. Каждую партию можно просмотреть, проанализировать каждый отдельный ход (машина здорово комментирует игровую ситуацию) и даже рассмотреть варианты дальнейших событий при возможной иной раскладке ходов, которую вы же сами и зададите.



Classic Game. Обратите внимание на последнюю строчку. 2001 год, однако.



Детская страничка. Тут будущих гроссмейстеров обучат основам игры.



Меню database: запись одной из партий, взгляните на условные обозначения, так в шахматном мире записывают фигуры.

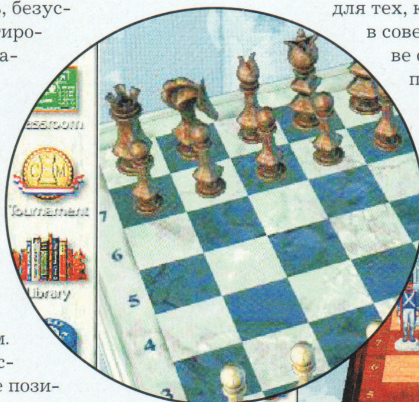
А уж за возможность лицезреть знаменитую партию Капабланки с Корзо 1902 года разработчиков можно сразу вешать на Доску почета (и пускай не сопротивляются). Всего же в меню представлено более сотни различных партий. Повторяю, сотни.

Classroom. Действительно классная комната, просто замечательная. Если вы начинающий гроссмейстер, то вам прямиком сюда. Загляните — не пожалеете. Для самых маленьких здесь предусмотрена опция Beginning, имеющая несколько подпунктов.

Your first chess lessons. Самые азы. Что такое шахматная доска, как ходят конь, слон, ферзь, как правильно рокироваться и все такое. Наглядно и с примерами двигаясь от простого к сложному, вас в ненавязчивой форме довольно быстро обучат ориентироваться в мире шахматных фигур и понятий. Дальше следуют опции базовой стратегии игры и основных шахматных комбинаций (шах, мат, гарде, вилка). Все так же понятно и доступно практически каждому.

В меню **Drills** вам предложат несколько простеньких задач на выученные темы: Find the fork (найти «вилку»), Find check (найти шах), Find mate in one (мат в один ход). Каждая задачка представлена несколькими вариантами: для ладьи, ферзя, коня и слона. Программа услужливо подсчитает время, затраченное вами на поиск правильного решения, и количество допущенных ошибок, заботливо выведет статистику успеваемости. Сравнит ваши результаты с имеющейся базой и сделает вывод, порой довольно неутешительный.

И под конец несколько веселых задачек от Josh'а. Обычные однодвухходовки, но для начинающих в самый раз, самое приятное, что по книге подобными глупостями заниматься, скорее всего, не станешь, даже при наличии желания научиться играть, а игра очень ненавязчиво проводит апологета через, казалось бы, столь простые задачки. Вроде бы пустяки, но внимание разработчиков к подрастающему поколению — это же замечательно. Есть, безусловно, игры ориентированные на самых маленьких, но ведь Chessmaster 7000 далек от этого, и тем не менее про детишек не забывает. Здорово, больше нечего добавить.

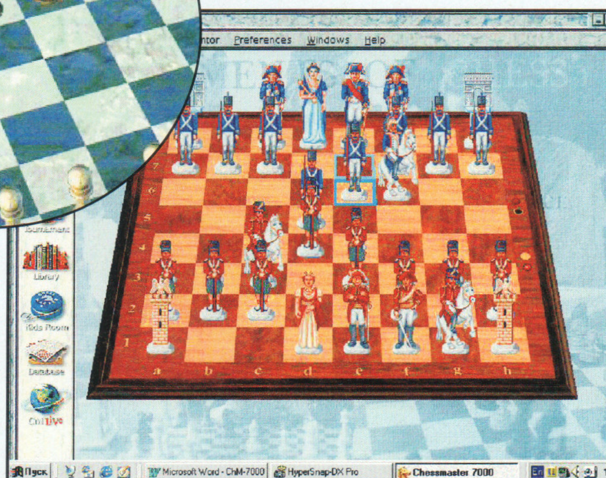


Intermediate. Уровень для игроков, умудренных жизненным опытом. Здесь в Tutorial рассмотрены основные позиции начала партии и преимущества одних комбинаций над другими, возможные ответы в случае той или иной завязки и варианты розыгрыша партии для белых и черных. В доступной форме здесь разъяснены необходимости размена фигур в разных ситуациях, предпочтительность рокировок и приведены практические примеры использования всех ситуаций на конкретных партиях. Здесь же, в меню Drills, приведены чуть более сложные задания по нахождению матов и шахов более чем в один ход, двухпозиционное нахождение вилки и вариантов проведения «ферзевой» пешки. Значительно усложнены задачки от Джоша, теперь это конкретные примеры на партиях знаменитых гроссмейстеров. В конце курса вам предложат сдать выпускной экзамен и оценят успехи в продвижении по лестнице шахматного совершенствования. Красивый, плавный переход от простого к сложному: для того чтобы понять всю красоту, просто необходимо хотя бы раз пройти игру в указанной последовательности; не пожалеют даже маститые шахматисты.

Advanced. Уровень для тех, кто уже в совершенстве освоил первые два. Здесь всего две подопции: нахождение шаха и мата в два и более ходов и задачки от Нуно (Nunn). Если вы скажете, что все это уже где-то было, то ответом будет — «конечно». Вот только воедино собрано впервые, тем более удивительно, что сделано это самым наилучшим образом, «без сучка и задоринки».

Tournament. Настоящая игра. Здесь во всем хитросплетении опций можно подобрать себе «достойного» оппонента из ряда представленных. Для начинающих вполне подойдут всевозможные участники шахматных кружков, предоставившие наборы своих партий для создания игры, более же продвинутым шахматистам предоставлена возможность выбрать себе противника из более именитых гроссмейстеров: Карпов, Каспаров, Берд, Фишер Камски и многие другие. Сложно сказать, чем отличаются варианты игры каждого из них, но программисты утверждают, что компьютер анализирует множество партий, сыгранных каждым из шахматистов, и строит линию игры исходя из этого. А ведь здорово. Мне, например, льстит, что не подсовывают простой однородный код анализа, украсив его различными именами, а на самом деле пытаются смоделировать игру великих гроссмейстеров.

Помимо выбора соперника имеется возможность выбрать тип игры. Можно начать заведомо бессрочную партию, можно ограничить суммарное время, а можно регламентировать каждый отдельный ход, выделив на него, скажем, две-три минуты. Не уложитесь в отведенное время — игра милостиво сообщит, что вы проиграли. При этом существует возможность приостановить партию в любой момент, отмотать позицию на то или иное число ходов назад, парал-

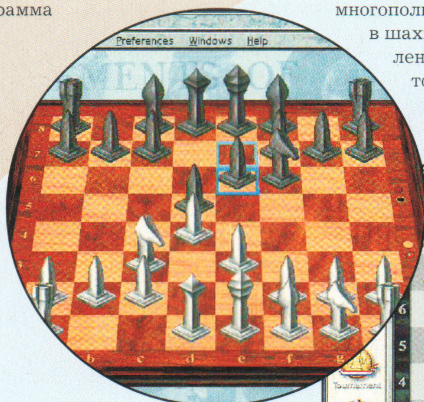


Шахматы стилизованные под войска 1812 года, приятно, что данный факт нисколько не снижает функциональность доски.

лельно просмотреть варианты игры в сложившейся ситуации именитых шахматистов и много еще чего, всего не перечислишь. Потрясающие возможности настройки всего и вся, дикий восторг и радостные слезы умиления от осознания факта, что регулировать можно абсолютно все, начиная от вида и цвета доски и заканчивая «крутостью» оппонента.

Game Room. По сути, тот же турнир, только тут компьютер не прикидывается, будто он Каспаров или Крамников, а честно признает, что это он родимый, машинный код. Играет, правда, ни чуть не хуже, а порой даже лучше. Все возможные опции, имеющиеся в Tournament здесь сохранены, плюс добавлена возможность начать партию с заранее установленной позиции. Да анализ существующей на доске позиции претерпел некоторые изменения: теперь машина дает рекомендации на пять-шесть ходов вперед как вам, так и самой себе, чтобы вы могли предугадать возможное развитие событий, хотя в итоге компьютер может походить совершенно иначе. Но лучше хоть что-то, чем совсем ничего. Разнообразие, вот основной козырь Chessmaster 7000, и он успешно им пользуется, вынимая из-под полы совершенно незаметно. Спасибо разработчикам.

Database. Необычайно полезная опция. Здесь вам позволят выбрать позицию из числа предложенных или ввести свою собственную, а по истечении определенного времени, определяемого «крутизной» вашего компьютера, программа



выдаст детальнейший анализ партии. Не общие рекомендации, а несколько вариантов окончания, даже если вы задали исходное положение фигур на доске. Рамки поиска можно ограничить по числу ходов и возможному исходу если вам, например, нужен не мат, а шах или гарде. Здесь же можно проанализировать свою собственную, заранее записанную, игру в Tournament или Game Room. Очень удобно. Ранее для реализации подобного создавали специальные программы, а тут все «в одном флаконе».

Kids Room. Здесь собраны уже упомянутые в игре варианты обучения, задачки Джоша, игра на облегченном уровне и еще немало опций, позволяющих обучить игре в шахматы детей в возрасте до 12—15 лет. Это же меню показано и взрослым, если они только начинают свое знакомство с миром пешек и королей.

CM Live. Своеобразный вариант многопользовательской игры в шахматы. Здесь представлены несколько вариантов: TCP/IP, LAN и модем. Так что в любое время дня или ночи



вы можете сразиться с реальным оппонентом, сидящим за другим компьютером возможно где-нибудь в Америки или Австралии. Официального сервера для игры через Internet пока не предусмотрено, но это только пока. У такой игры просто обязано по-



явится столько поклонников, что Mindscape будут вынуждены открыть официальный сервер по игре в ChM 7000.

И на последок хочется уделить пару абзацев графической реализации Chessmaster 7000. Что тут сказать: нет слов. Мы все, конечно, давно привыкли к возможности выбора разнообразных по оформлению фигур и досок, но что бы столько! Однозначный рулеZZZ. Одних только 2D-полей в игре порядка пятнадцати, каждое можно масштабировать и для каждого предусмотрен свой набор шахмат. Приблизительно столько же 3D-досок и векторных макетов дополняют картину. Самое удивительное, что практически все они функциональны. Да, да, не удивляйтесь. Ведь в большинстве игр самые «красивые» доски зачастую и самые бесполезные, а в Chessmaster 7000 играть можно, практически, на любом поле, от классического metallic до экзотического Stone, и любой раскладке фигур. Даже стилизованные под египетских фараонов фигуры на деле оказываются очень удобными. Здорово, что уж тут говорить.

Вот, собственно, и все. Сразу оговоримся, что все вышеперечисленные опции рассмотрены настолько поверхностно, насколько это вообще возможно сделать, не доводя дело до элементарного перечисления пунктов меню. Тем не менее, даже это позволяет судить о потенциале программы, ее игрой называть как-то стыдно. Многоплановая, мультифункциональная система, включающая в себя все, начиная от простого обучения игре для самых маленьких и заканчивая подборкой партий для профессиональных шахматистов. Потрясающая игра и не менее потрясающие возможности. Не исключено, что именно через Chessmaster 7000, найдут свою дорогу в «большие шахматы» будущие великие гроссмейстеры. Удачи им.

MG



Всем привет!

Обойма... Вы никогда не задумывались какую роль играют в жизни игрока те, хм, программные продукты, которые описываются в этом разделе? Нет? А совершенно напрасно. Дело в том, что мегахит — это игра для любого времени. И в дождь, и ночью, а также под снегом и в условиях полярной ночи в мегахит играть, безусловно, приятно и хорошо. А вот с обоймой — с любой обоймой — ситуация принципиально иная.
Обойма — это игра под настроение. Под вполне конкретное состояние души, которое и сам человек-то не всегда осознает. И игра, которая в приподнятом состоянии казалась игроку бестолковой, гнусной и противной, в минуту расстройства неожиданно оказывается что называется «к месту». Так бывает с песней: когда ты весел слушать господина Жарра, который не только Жан, но и Мишель, просто невозможно. Зато когда не дай Бог завален экзамен, машина сломалась и ботинок развалился, и все это произошло с интервалом в один

ОБОЙМА

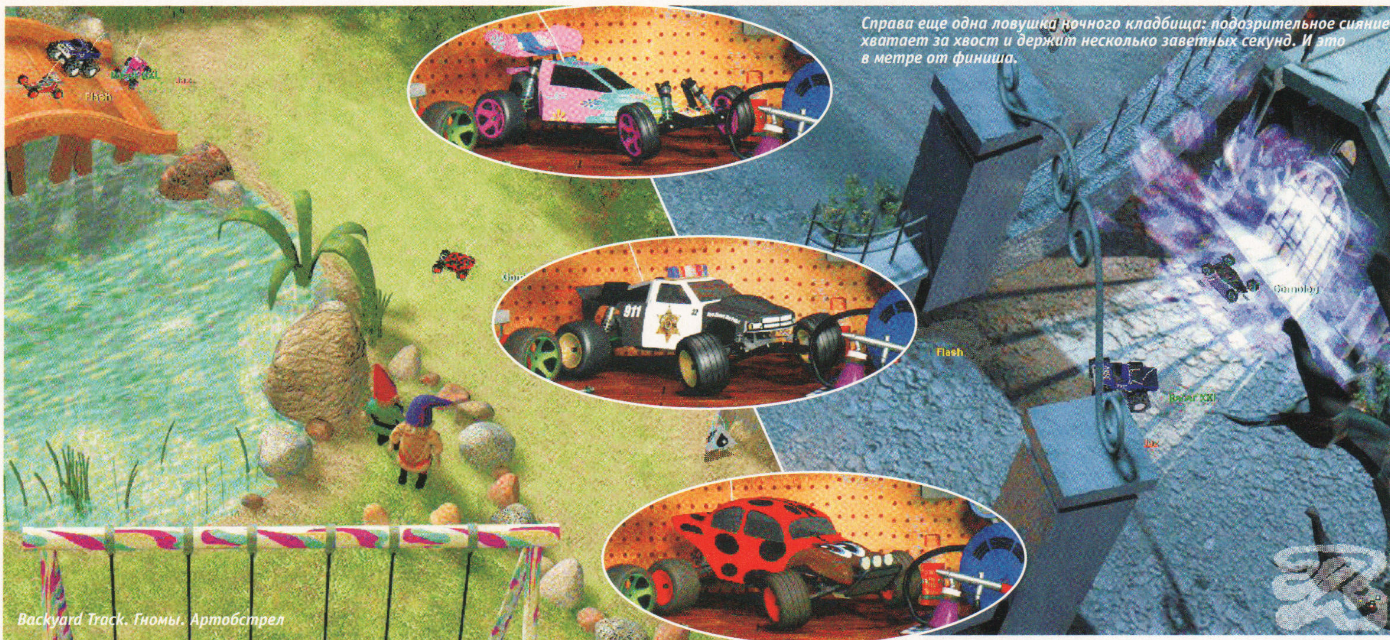


день — тогда да, лучше Жарра ничего и придумать нельзя.
Разумеется, есть граждане, которые ненавидят вышеупомянутого музыкального деятеля в принципе. Но они слушают не Жарра, а «Алису» или еще чего-нибудь... Важно одно: если мегахит можно сравнить с классической симфонией, то обойму — с песней, которая хороша... но не всегда и не для всех. Рано или поздно наступит момент, когда все мегахиты будут пройдены, и тогда вы, порывшись в столе, достанете на свет божий пыльный, ни разу неюзаный диск с... ну, например, с Горьким-17 и всю ночь просидите не отходя от монитора. А с утра поймете, что все не так уж и плохо, выключите комп и помчитесь за очередным мегахитом.

Вот такой я философ.
Искренне Ваш,

Данила Матвеев





Справа еще одна ловушка ночного кладбища: подозрительное сияние хватает за хвост и держит несколько заветных секунд. И это в метре от финиша.

Backyard Track. Гномы. Артобстрел

ULTRA 3D RADIO CONTROL RACERS

Гомолог

Пререндеренный триумф

Что позволено Юпитеру, и чего не может бык? Вопрос извечен, как проблема первоначальности яйца и его прямого потомка, как извечная дилемма человечества, стремящегося покорить просторы воздушного пространства. Почему люди не летают, как птицы? Потому, что они вообще не летают... Преимущественно ползают, преимущественно по земле и не менее преимущественно на колесах. С тех самых пор, как человечество изобрело колесо, а было это ой как давно, жизнь любого отдельно взятого гражданина существенно облегчилась, а с созданием шестицилиндрового **двигателя** внутреннего сгорания вошла в качественно новую колею.

Но к черту голословную казуистику. Перед нами очередной представитель славного племени аркад — Ultra 3D Radio Control RACERS. При ближайшем рассмотрении оказывается, что последней игрой, эксплуатирующей данную тему, будет ни кто иной, как Re-Volt. Вот только поприща для внутрижанровых сравнений между упомянутым шедевром и Ultra 3D не предвидится: наш новый пациент принадлежит к несколько иной социальной прослойке аркадного жанра. К 3dh-аркадам. Это как? А это вот как.

Если вы человек, умудренный житейским опытом и путь свой в мир игр компьютерных начинали не с «двушек» и «трешек», а хоть сколько-нибудь раньше, то, вне всяческих сомнений, вам должна быть знакома игра IronMan. Atari, Spectrum, «Поиск» и иже с ними. Плоский, заранее отрендеренный фон и череда снующих по нему машинок. Было здорово. И здорово есть теперь, потому что IronMan вернулся. Да, он делал это и раньше. Да, периодически (и довольно часто) выходили игры, эксплуатирующие начатую «железным» тему, но столь ли это важно, если теперь он сделал это снова. Всего



Паспорт

Ultra 3D Radio Control Racers

Жанр:	гоночная аркада
Разработчик:	Sierra
Издатель:	Sierra
URL	www.sierra.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 133 МГц
RAM:	32 Мбайт

лишь очередной повод хорошо отдохнуть, расслабиться: пинать качественную аркаду за ее абсолютную вторичность, как минимум, глупо. Потому предлагается проявить долженствующую сдержанность и разобраться в тех немногих деталях, которыми Ultra 3D отличается от «братьев по разуму», (благо их совсем не много), а также в том, сколь велики шансы новой игры на престол IronMan-киллера: несмотря на пыль веков, лидер жанра неоспорим.

Первая проблема, стоящая на повестке дня, — трассы. Что может предложить нам Ultra 3D Radio Control RACERS, чего другие предложить не могут? В первый момент вопрос кажется смешным, через пять минут игры — издевательским.

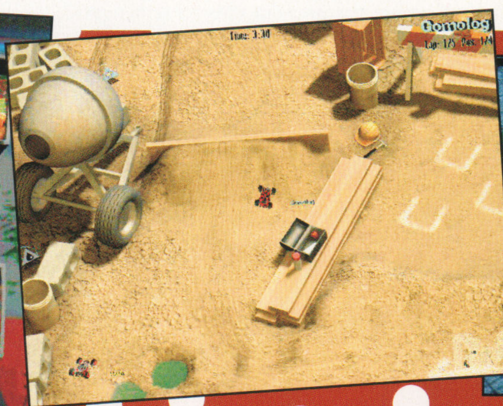
Уж коль скоро говорим мы об аркадах, то грешно было бы ничего не сказать о бонусах, в ней присутствующих. Они есть. Но их катастрофически мало.

Практически ничего! Восемь качественных, хорошо отрендеренных трасс, тянущихся на пару-тройку экранов и скроллируемых в процессе продвижения по ним. Ничего выдающегося.

Детализация поверхности всех трасс в буквальном смысле феноменальна. Игровой гротеск. Каждый камешек, каждая выемочка, каждый овражек и тому подобные мелочи ваше авто воспримет и, восприняв, отреагирует должным образом. Столь полного симбиоза между рендеренной трассой и полигонными машинками мне доселе не виделось. Ну а уж, коль достигнута подобная глубина отношений, то удержаться от спекуляций на данную тему разработчики просто не могли. И не удержались. Этих самых «деталей поверхности» в игре столько, что существовать в ней становится положительно невозможно. Не старт, а горный слалом, не финальный круг, а триал по пересеченной местности: авто крутит, вертит, разворачивает

Каждый камешек, каждая выемочка, каждый овражек и тому подобные мелочи ваше авто воспримет и, восприняв, отреагирует должным образом.







Ночь. Улица. Фонарь... привидение. Трасса Haunted Track во всей красе





В народе это называется «сплитскрин», а в Ultra 3D Radio Control RACERS — Race Friend

и швыряет из стороны в сторону каждый метр пути.

Простите, каждый сантиметр. Трассы-то игрушечные. У каждой машинки на борт-корме красуется гибкая антенна радиоуправления. Это, правда, единственное, что отличает Ultra 3D Radio Control RACERS от иных поделок жанра. Поэтому и единственное преимущество состоявшегося факта лишь в том, что вопрос о подозрительности физической модели не возникает: игрушки ведь. Игрушек, кстати, у нас всего четыре: бигфут, багги, ралли-авто и легковой рыдван. Все это на гипертрофированно больших колесах. Но ведут себя на трассах различно: бигфут — тяжелый и неповоротливый, зато его и на крутых поворотах не заносит, багги же, напротив, так и кидает от бортика к бортику, зато скорость!!!

Игра активно эксплуатирует визажистские наклонности своих поклонников: восемь возможных боевых окрасов на каждое авто — от классического черно-белого «фараона» до замысловатой «божьей коровки». Практично и весело (соответственно). Вот только,

несмотря на кажущееся разнообразие, машин явно не хватает, хотелось бы видеть хотя бы с десяток. Избаловал нас Re-Volt, ох избаловал.

Уж коль скоро говорим мы об аркадах, то грешно было бы ничего не сказать о бонусах, в ней присутствующих. Они есть. Но их катастрофически мало. Не многим больше авто: мина, масло, электрошок, невидимость, самонаводящаяся ракета. Последняя, кстати, переплюнула всех и вся: будучи выпущена, настигает жертву вне зависимости от ее (жертвы) местоположения. Будь то хоть полкруга — догонит и вступит в контакт. Электрошок вообще вещь в себе, с его активацией все оппоненты в радиусе действия чудо-прибора стремительно замедляют скорость своего движения, включая... вас. И в чем, спрашивается, смысл. Да ни в чем — чтобы было.

В принципе, играется весело и непринужденно, только вот очень и очень недолго: через час-другой игра так надоедает, что просто диву даешься, как можно было рубиться в тот же «Не тормози» часами.

Но не бонусом единым жив Ultra 3D Radio Control RACERS, разработчики приготовили нам еще один подвох, жаль, что всего один. Вода. Та, что «аш-два-о». Присутствуя на доброй половине трасс и будучи представлена разного рода замкнутыми водоемами — лужами, арыками, канавами, она всячески препятствует нашему продвижению к заветной финишной черте. Ехали — свалились — дальше поехали медленнее. Хорошо, что на секунду-другую, но и этого обычно хватает, чтобы наступающий на пятки соперник скрылся за ближайшим поворотом. А если это последний круг!? Приятно, тренирует навык точного вождения и крепость нервов.

Возвращаемся к разговору о трассах и приступаем к обсуждению их количества и характеристик качественного характера. Их (трасс) восемь. Скажете мало? Отвечу — «ничтожно мало». Трасс подобного размера в любой, уважающей себя игре, должно быть как минимум штук 15–20. Не спасает никакая проработанность и детализация. Но, если отступить от досадных сетований, очень даже неплохо.

Играется весело и непринужденно, только вот очень и очень недолго: через час-другой игра так надоедает, что просто диву даешься, как можно было рубиться в тот же «Не тормози» часами. В Ultra 3D Radio Control RACERS подобного эффекта погружения не наблюдается. Можно попытаться свалить все на звук, который в игре оставляет желать много лучшего, но при ближайшем рассмотрении выясняется, что дело вовсе не в этом. Игре явно не хватает шарма, который мы имели возможность лицезреть во всей красе в IronMan и в зачаточном состоянии в «Не тормози». Ноль, полный ноль!





Правда, нескромно? Зато наглядно! Оппонентов не может быть больше трех! Точка!

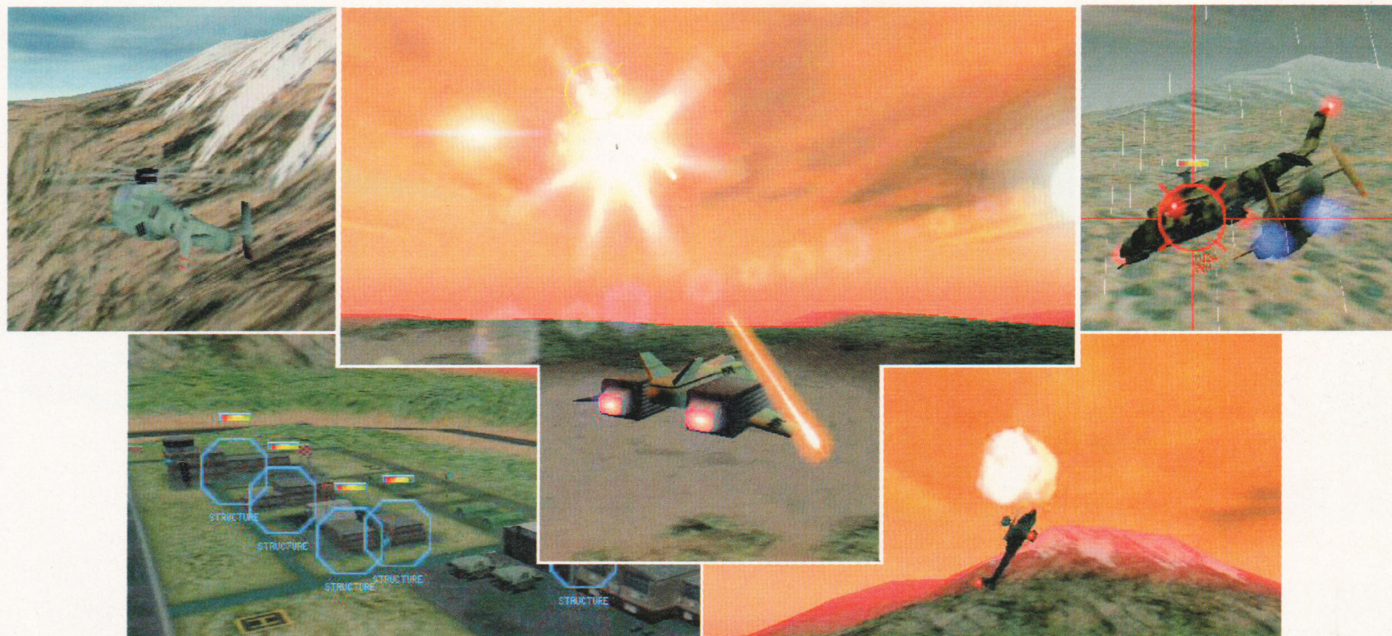


Но хватит о грустном. В конце концов, еще одна милая игра на полчаса — совсем даже не плохо, скорее напротив. К тому же есть у Ultra 3D Radio Control RACERS маленькая соломинка, цепляясь за которую, у игры есть маленький (просто крошечный) шанс, выщепить себе еще хоть сколько-нибудь популярности. Сплитскрин. Играть на одном экране с товарищем действительно весело. Внимания на явную недостачу бонусов и многого другого уже не обращаешь, будучи полностью увлечен игровым процессом. Но только это. Всему остальному — категорическое «нет».

P.S. Еще пара нелицеприятных нюансов. В игре всего два уровня сложности, Easy и Hard, плюс начисто отсутствует возможность менять число оппонентов: их всегда три, хоть ты тресни. MG



Backyard Track: в зубах у ротвейлера



Мартовский Кот

PEACEMAKER

Винтокрылое наследие

Ура, у нас снова получилось. Вернее, получилось совсем не у нас, но с этого славного сабантуя мы отхватим немалый куш, а потому поводов радоваться предостаточно. Собственно, все предельно просто: свет увидел очередной **вертолетный сим**. Аркадный до последнего пикселя. Спинномозговой до звона в ушах. Сплошной безусловный рефлекс.

Паспорт

Peacemaker

Жанр: вертолетная аркада
Разработчик: Kuju Entertainment
Издатель: Jinxter Production

URL http://www.kuju.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

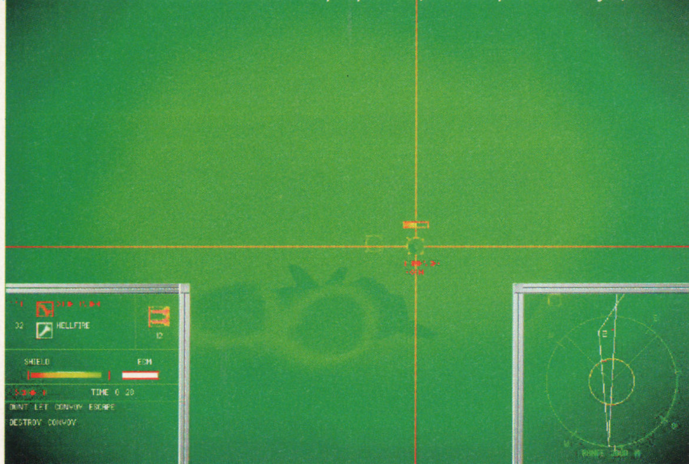
Спинальный рефлекс номер один: атмосфера

Футуристика как она есть. Пресловутый экшн, загнанный в рамки техногеники и урбанизации. Больше техногеники, потому что городов нет и не предвидится, а вот разнообразных неэргономичных машин — хоть отбавляй.

Боевые плацдармы в самых различных частях света: Штаты, Никарагуа, Новая Гвинея, Мексика и Канада. Наши машины — последнее слово техники: антигравитация — в двигателях, фотонная система наведения — на ракетных установках и простые бронебойные — в обоймах «гатлингов». Новая эра привнесла много усовершенствований в навигационные системы, но лишь слегка изменила бортовое вооружение: «хелфайеры», «сайдвиндеры», «фениксы» наконец, все родное, знакомое. Характеристики, между прочим, тоже. «Хелфайеры» все так же буравят землю, если до цели больше двух километров, «сайдвиндеры» уносятся в перспективу, проходя мимо взлетающего под облака врага. Даже старая добрая тарахтелка «гатлинга» все так же не требует патронов и готова барабанить по трехдюймовой броне вражеских «винтовиков» денно и нощно.

Спинальный рефлекс номер два: враг как он есть

Их, врагов, много. Букет вражеских технологий вполне способен украсить собой коллекцию любого врача психиатра. Авангард вражеских подразделений — техника не менее футуристическая, чем наши овермахи, ударный костяк — «Аппачи» и «Страйкеры», «Блэк» и «Сиховки», тыловые прикрытия — танки второго поколения — Т-70, Т-80, БТР'ы и БМП всех мастей. Паноптикум стационарного вооружения не менее удивителен: лазерные турели на одной линии огня с зенитками


Ночной рейд. Включен прибор ночного видения, преимущества его перед простым взглядом во тьму неоспоримы, только вот малейшая вспышка сигнальной ракеты способна ослепить. Как следствие — полная потеря ориентации и контроля над ситуацией

технологии Второй мировой. Что бы это все значило, видимо, останется тайной. Но на аркадность можно списать все, что угодно,


ХН сбит вражеской ракетой и быстро приближается к земле. Шансов на спасение — ноль! Миссия провалена! Все с самого начала: мало какую миссию удается пройти с первой попытки, но это лишь подливает масла в огонь

а потому не будем слишком строги. Секрет еще и в том, что захватывает — жуть как. Несущееся на перехват дружественного конвоя винтовое крыло от души порадует нас и бесшабашно сшибаемыми фрагами, и более серьезными овермахами, а под конец и вовсе преподнесет сюрприз: появится ас на RAH-71 Mohawic. И еще вопрос, кто задаст большего перца: ваш уникальный-неповторимый или пара профессионалов, сидящих на хвосте.

В бозе кануло стремление подавлять оборону противника живым пушечным мясом — в игре оно не предусмотрено. Человеков — нет. Но оно и к лучшему: мелочное «вылизывание» территории от двуногих задохликов·ой как надоело. Выкуривание горемычных из оврагов и расщелин ради последнего выстрела перед окончанием миссии — не позор ли это? Мы чаем высших материй, и Peacemaker их нам предоставляет. Даже техники с открытой кабиной не предусмотрено.

Никаких ящичков, красных сияющих крестиков, синих полупрозрачных сфер и прочего абсурда, сами знаете кому свойственных.

Спинальный рефлекс номер три: соль и перец

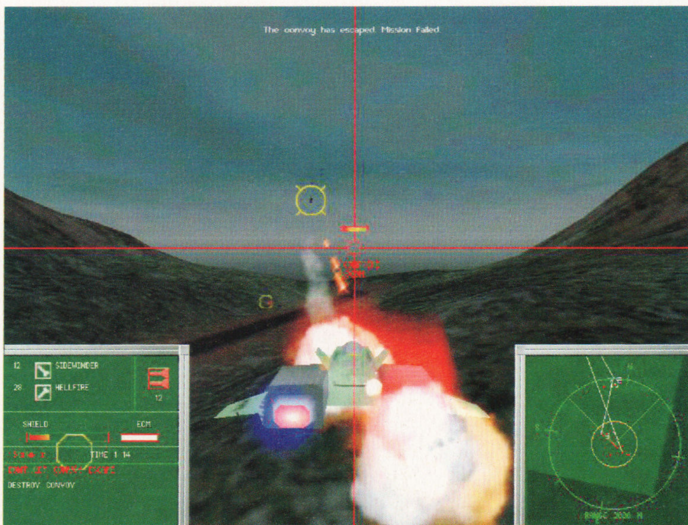
Миссии. Они разнообразны. Но не оригинальны. Стандартный набор, с одной стороны, и полное собрание сочинений — с другой. Все самое лучшее, что было наработано в жанре, Peacemaker впитал. Повторы?! Их нет. Каждое задание — уникально, выполнение — затягивающе. Конвоирование грузов своих и дружественных компаний — пожалуйста, кровавые разборки на территории вражеских баз и в чистом поле — милости просим, защита цитаделей и эскорты, перехват караванов и одиночных целей. Колоссальный ассортимент. Миссии: от элементарных одиночных заданий до четырех-шестиходовок, отнимающих по часу и более времени. Из упущений — отсутствие смены заданий по ходу миссии, но ввиду имеющегося разнообразия говорить об этом смысла нет никакого. Пять в журнал, фото — на доску почета.

Естественная тупизна

А вовсе не искусственный интеллект. Пора в наше время смириться, что AI вряд ли в скором времени дорастет до потенциала человеческого мозга, а потому объявляется глупым проводить сравнение с гением человеческим. Но вот с AI в других играх — пожалуйста. Если проводить параллели с M.I.A. и Hell-Copter'ом, то сравнение будет явно не в пользу последних. AI оппонентов в Peacemaker'е на порядок выше: грамотные нападения, взятие в кольцо, отступление при очевидности поражения и перегруппировка сил в зависимости от сложившейся ситуации.

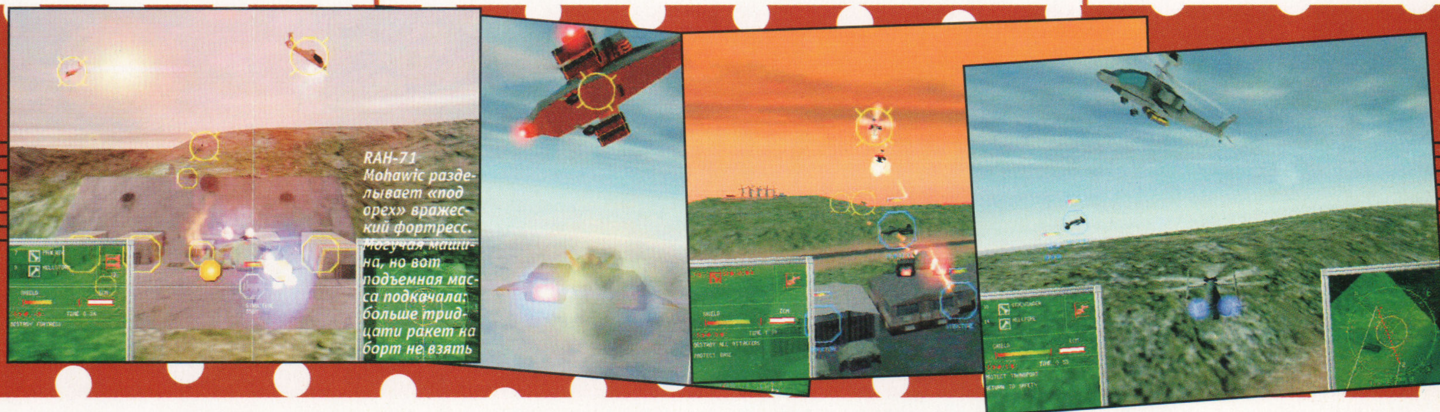
К счастью, все самое случшее , что было наработано в жанре, Peacemaker впитал. Каждое задание — уникально, выполнение — затягивающе.

Враг не глуп, не уникален в выборе вероятностных действий — просто у него в запасе большое количество заранее запрограммированных моделей поведения, которые он и использует по назначению. Весьма удачно, сле-



дует заметить, использует. Поскольку многие задания приходится выполнять вкупе (если данное слово здесь вообще применимо) с напарниками. Последних может быть от одного до... нескольких. Приятно, когда в самый разгар боя на помощь прилетает крыло тяжелых бомбардировщиков с аэродрома дружественной стороны и в течение секунд оказывает посильную помощь, под чистую выносят врага. Не часто, но случается. Уровень кипения котелка «собратьев по разуму» не столь велик, как хотелось бы, но все же вполне удовлетворителен. Глядя на уровень интеллекта противника, порой просто поражаешься, до чего же тупы ком-

Музыка: вставьте лучше любой ритмичный компакт. Игра его воспримет, а вы лишитесь единственного, на наш взгляд, повода разочароваться в Peacemaker'е.


RAH-71 Mohawic разделывает «под орех» вражеский фортресс. Могучая машина, но вот подъемная масса подкачала: больше тридцати ракет на борт не взять

паньоны: но это уже натянутая претензия, а потому с повестки снимается. Каждый в отдельности пилот поддержки воюет очень даже неплохо, но вот в спаринге — дилетант, каких мало. Поэтому с самого начала любой миссии забываем об их существовании: когда надо, они сами о себе напомнят и вредить сильно не будут, тыл прикроют, оборону врага сломят за несколько секунд. А дальше мы уж как-нибудь сами без чьей-либо помощи.

В ущерб аркадности

Внимание! Нижеследующий текст содержит откровенный компромат: Peacemaker — не совсем аркада, не мало в игре и от настоящего симулятора. Предательство в рядах, отступление от стандартов жанра и... в самое яблочко! Категорическое «нет» всевозможным бонусам в виде топлива, оружия, апгрейдов аппарата в процессе выполнения миссии. Никаких ящичков, красных сияющих крестиков, синих полупрозрачных сфер и прочего абсурда, сами знаете кому свойственного.

Все иначе. Количество ракет ограничено выбранной вами моделью летательного аппарата и в процессе миссии не восстанавливается. Броня — вся что есть и не единицей больше: сама — не восстанавливается, на поле боя — не произрастает. Экономия во всем, слежение за каждым своим шагом, ни выстрелом больше. И практически никакой надежды на «гатлинг», пускай аркадно бесконечный (равно как и запас противоракетных зарядов), но столь реально бесполезный против многомиллиметровой брони наземных турелей. Но физика — аркадна, управление просто противоестественно: мышь, клава или геймпад (мышь, кстати, в данном случае всячески приветствуется, так как удобна, в отличие от других игр, где была практически бесполезна). Треть масла, две трети бензина. «Коктейль» Молотова.

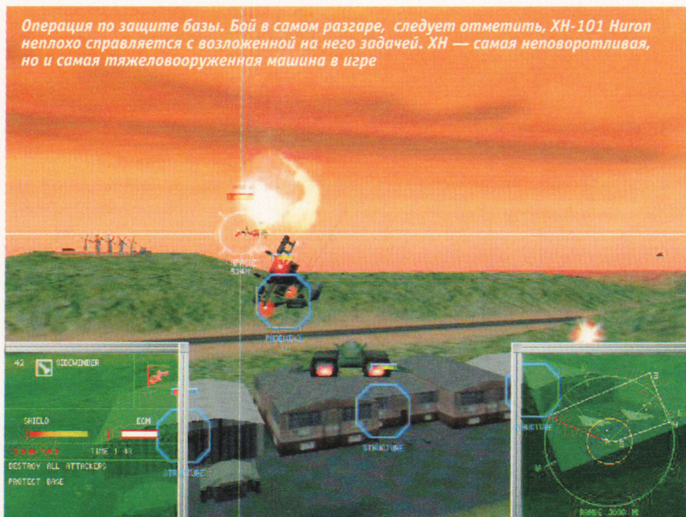
Каждый в отдельности пилот поддержки воюет неплохо, но вот в спаринге — дилетант, каких мало. Поэтому с самого начала любой миссии забываем об их существовании.

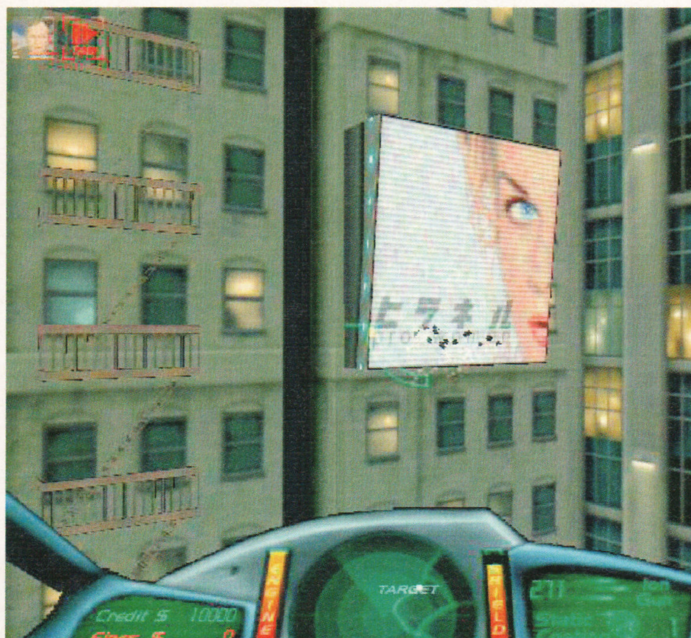
Хаба-хаба, напиток богов

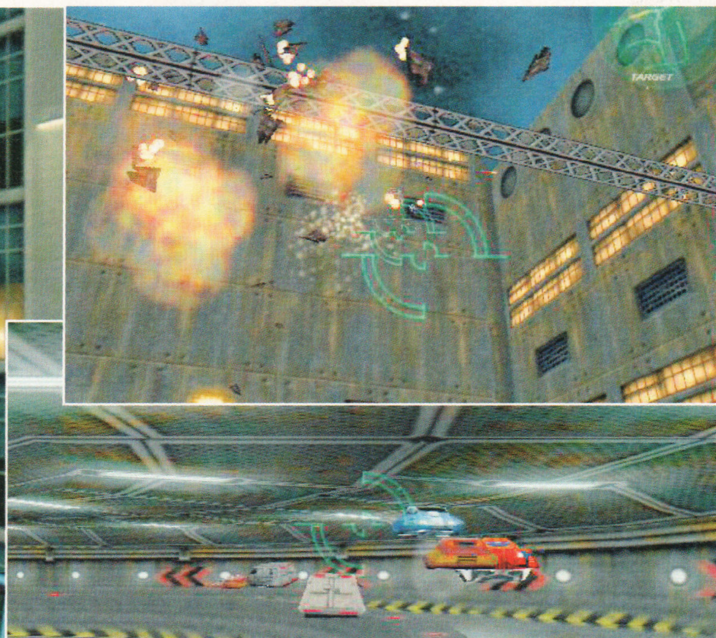
Графика в игре обладает фантастической способностью к разочарованию... владельцев маломощных машин, но надежда в данном случае не умирает вовсе. Отвращение к изображению на экране монитора слабенького P 166, 32 Мбайт RAM, Voodoo II (8 Мбайт) сменяется радостными овациями при попытке задействовать максимальную детализацию. С потерей пары-тройки FPS игра из гадкого утенка преображается и становится похожа на белопероrо шипуна, полного грации. Не фурор, не сенсация. Просто очень хорошо: уже не Incoming, но еще не Descent III. Радужные взрывы, «хвосты» ракет, детализированные модели техники, дымящиеся воронки в асфальте, дождь и молнии. Но плоское статичное небо, грубые текстуры земного ландшафта, 640x480...

Звук — ласковый, напряженный, рвущийся из-под винта махокрыла. То, что надо! Музыка: вставьте лучше любой ритмичный компакт. Игра его воспримет, а вы лишитесь единственного, на наш взгляд, повода разочароваться в Peacemaker'е.

Хорошо, еще лучше замечательно! Поступившись некоторыми постулатами жанра, Peacemaker принес в него главное — потрясающую играбельность. Можно долго прочить трибунал творению. Суть — неизменна. Игра хороша как она есть. Ни отнять, ни прибавить нельзя. Самодостаточный, уникальный проект. MG


Операция по защите базы. Бой в самом разгаре, следует отметить, XH-101 Huron неплохо справляется с возложенной на него задачей. XH — самая неповоротливая, но и самая тяжеловооруженная машина в игре





B-HUNTER

Гомолог

Охотник всегда с тобой



Паспорт

B-Hunter

Жанр: аркада
Разработчик: Midas
Издатель: Midas

URL http://www.midi.mot.net.tw

Системные требования:
Процессор: Pentium 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

Год 2098. Планета — Земля. Город — Нью-Йорк. За истекшие сто лет наш дом претерпел заметные изменения. Города ощетинились небоскребами в сотни этажей. Народонаселение выросло, причем значительно, и места перестало хватать, теперь не всякий может любоваться солнцем каждый день. Многие обречены долгие дни и недели вкалывать на рудниках мира подземного, простирающегося на многие километры вниз. Незабвенный дух Bladerunner'овщины. Филипп Дик или Ридли Скотт, кому как нравится. Мегаполис поглощает огромное количество ресурсов, ни на минуту не прекращается строительство новых жилых зданий, заводов, полицейских участков. Вот-вот, участков. А вы как думали!? С ростом числа обитателей нашей планеты, не могла не вырасти и преступность. Криминальные элементы наводняют город, слетаясь на дармовой заработок подобно мухам. И любой уважающий себя преступник считает за долг обзавестись высокоманевренным ховер-джетом. Летать себе по улицам на запредельной скорости и творить беспредел при каждом удобном случае. Наземный же транспорт ограничен в свободе перемещения, поэтому на ховер-джетах приходится летать, хотя и дорожным покрытием они не брезгуют. Это ли не мечта всего «передового» человечества: никакая романтика Кари-

...И вновь мы оказались перед серьезным выбором: быть или не быть новому шедевру. Вон Peacemaker, ну всем хорош, ан нет, несмотря на все свои достоинства и безграничную ценность для вертолетных аркад, в целом игра ничего из себя не представляет. Не будут в нее играть аркадники всех стран и народов, не-бу-дут! А вот в **B-Hunter'а** — это еще как посмотреть. Нет, в мегахит игра все равно не попадет, слишком уж много у нее недостатков, вот только кого интересуют эти мелочи, когда играбельность... Да что там говорить... Слушайте...

бов, безбрежного космоса или сумрачных подземелий не сравнится с угрюмой давящей атмосферой sci-fi....

Поскольку всякое действие заведомо равно ответно возникающему противодействию, то на улицах мегаполиса появились и джеты, выкрашенные в черно-белый цвет, оснащенные сверхсовременными двигателями и оборудованные мигалками. Полицейские. Они наводнили город, но успеха так и не добились. Ускоренные курсы, высокая смертность, малопрестижность работы — факторы никак не способствующие росту профессионализма, а ведь преступники отнюдь не дилетанты.

В сложившейся ситуации основной противостоящей криминалу силой стали B-Hunter'ы, вольные наемники. Они работают за деньги, за большие деньги. Готовы выполнять поручения полиции, частных контор, преступных организаций, но только в рамках закона. Их ховер-джеты зарегистрированы, а потому любой проступок будет караться. Вне закона остается лишь внутренняя война охотников, в условиях жесткой конкуренции каждый готов перегрызть другому глотку за возможность быть посланным на новое опасное задание.

Графика — удовлетворительная. Во всем. А потому советую, не мешкая бежать за заветной коробочкой.

Но даже страх смерти не пугает новичков, вступающих на опасный путь вольного охотника.

Наемник, как он есть

Вот в роли одного такого охотника мы с вами и выступаем в игре. Оценки же за выступление расставит сама жизнь, или, если угодно, игра. Первым делом в ангар, выбор летных средств не слишком велик, но есть о чем задуматься. Barletta — милая сердцу машина, на ней вы начинаете и, возможно, именно на ней вам предстоит закончить игру. Легкая, достаточно маневренная, непритязательная к мастерству вождения — что еще можно требовать от техники. Да, максимальная скорость агрегата подкачала, но попробуйте управляться с непослушным механизмом на скорости пятьсот миль в час и вы поймете, что начинать лучше с малого.



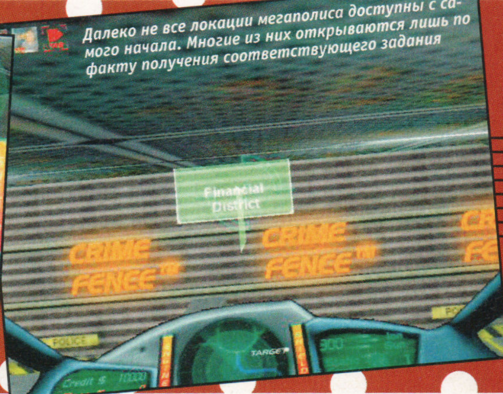
Попытка подняться выше уровня крыш чревата. Мало того что вам просто не дадут этого сделать, так еще и наградят высоковольтным разрядом с потерей доброй половины энергии

Stinger — вполне заслужил свой рок-н-ролл-класс, скорость не в пример выше, чем у «Барлетты». Стены, крыши, в конце концов асфальт станут предметами вашего постоянного поклонения. Эпизоду эдак к третьему есть реальный шанс научиться грамотно пилотировать этого мустанга, но на ранних этапах — роскошь, причем непозволительная. И наконец, Viper, тут и говорить нечего, мечта камикадзе со стажем. Управлению с клавиатуры не поддается в принципе, но вот на джойстике у вас есть реальный шанс стать грозой всего и вся. Но это уже скорее проблема «заточки» рук.





Дамы, мы не запутались в хитросплетении улиц и скоростных автобанов, каждый километр (условно) пути снабжен табличками-указателями. Теперь уж мы не промахнемся



Далеко не все локации мегаполиса доступны с самого начала. Многие из них открываются лишь по факту получения соответствующего задания



О тонкостях процесса и коррумпированности народонаселения

Оседлав один из предложенных ховер-джетов, вылетаем на улицу и моментально окунаемся в атмосферу далекого будущего. Нью-Йорк 2098 года. Это надо видеть. Моментальное погружение в игру и первое задание. Узкие переулки, мелькают светящиеся окна, сотни ховер-джетов, снующих тут и там, и вот мы у первой цели. Преступник пытается уйти. Слишком

К слову,

полицейские наводнили город, но успеха так и не добились. Ускоренные курсы, высокая смертность, малопрестижность работы — факторы никак не способствующие росту профессионализма.

вяло, неохотно — длинная очередь, и вот он уже догорает в небольшом тупичке между домами. Взрыв, и мы счастливые обладатели энергетического щита и нового задания.

Теперь путь лежит по железнодорожному тоннелю, первая же станция — искомая цель. Самонаводящиеся ракеты и очередное задание. Так начинается трейнинг игры:

Динамичность, динамичность и еще раз... она же. Скорость, маневренность, стремительность торможения, повороты в узких тоннелях между домами.

я рубился в B-Hunter'а два с половиной часа, ожидая финала обучения, но так и не дождался. Уже начали зарождаться смутные сомнения, поиски сейва не увенчались успехом, игра предлагала лишь стремительный выход в «форточку». А потом я в последний раз законтактировал со стеной небоскреба, и с вылетом в главное меню понял, что прошел добрую половину игры: пять из представленных восьми эпизодов. Сплошная череда ничем не прерываемых заданий, никаких avi, никаких сюжетных вставок: вздохнули, задержали дыхание и с начала, и до конца без остановки.

Динамичность, динамичность и еще раз... она же. Фантастический уровень! Скорость, маневренность, стремительность торможения, повороты в узких тоннелях между домами. Настоящая аркада. Незначительный поначалу участок территории, зачищаемой от преступников, со временем превратится в сеть контролируемых кварталов: респектабельный Financial District, разбойный Old Bronx, техногенный The Docks, предательски спокойный Chinatown и прочее, и прочее. На каждый квартал свой набор текстур, свои «изюминки», свои нравы и законы и даже музыкальные композиции разные.

Связь между секторами — через многоуровневый скоростной хайвей кольцевой автодороги со множеством ответвлений и изгибов. Почти



с каждой новой миссией открывается новый район, квартал или участок дороги. Мы мечемся из конца в конец огромного мегаполиса, спеша успеть на новое задание. Не дай Бог конкурент успеет раньше: чего-чего, а вот денег никогда не бывает много. Растут цены на новое оружие, средства защиты, двигатели. Что лучше, управляемые ракеты или бронебойные патроны? А нужен ли мне новый турбодвижок? Где же продается эта суперпупер навороченная турелька? Все предстоит разведать самому, на все вопросы найти ответы. Вы — сам себе хозяин, и никто не придет к вам на помощь.

Проносящиеся мимо Suspect'ы (подозреваемые, за их уничтожение дают деньги, но это не ваши цели, а раздосадованные потерей денег B-Hunter'ы ой как опасны) так и норовят зацепить лазером, охотники не прощают сорванных заданий, за случайно разрушенное здание налагают огромные штрафы, а полиция постоянно висит на хвосте, не оставляя времени остановиться и передохнуть. Темп жизни в следующем столетии и правда возрос. Раза в два. И чтобы выжить, придется приспосабливаться, вертеться, крутиться в этом беснующемся водовороте огромного города, где каждый сам за себя и нет никого, кто бы пришел на помощь в трудную минуту. Лишь неуклонно, но слишком медленно восстанавливающийся shield...

Никакого абзаца о графике, которому полагается быть в этом месте, не будет. Ибо она — графика — удовлетворительная. Во всем. А потому советую, не мешкая бежать за заветной коробочкой. Не будет тут хита, зато будет очередной умопомрачительный экшен. Без сучка, без задоринки. Без права на ошибку. MG



Недавно здесь состоялась кровавая разборка, и это есть хорошо: будет чем поживиться. Пушки, ракеты, патроны... Главное успеть, через несколько минут бонусы исчезают

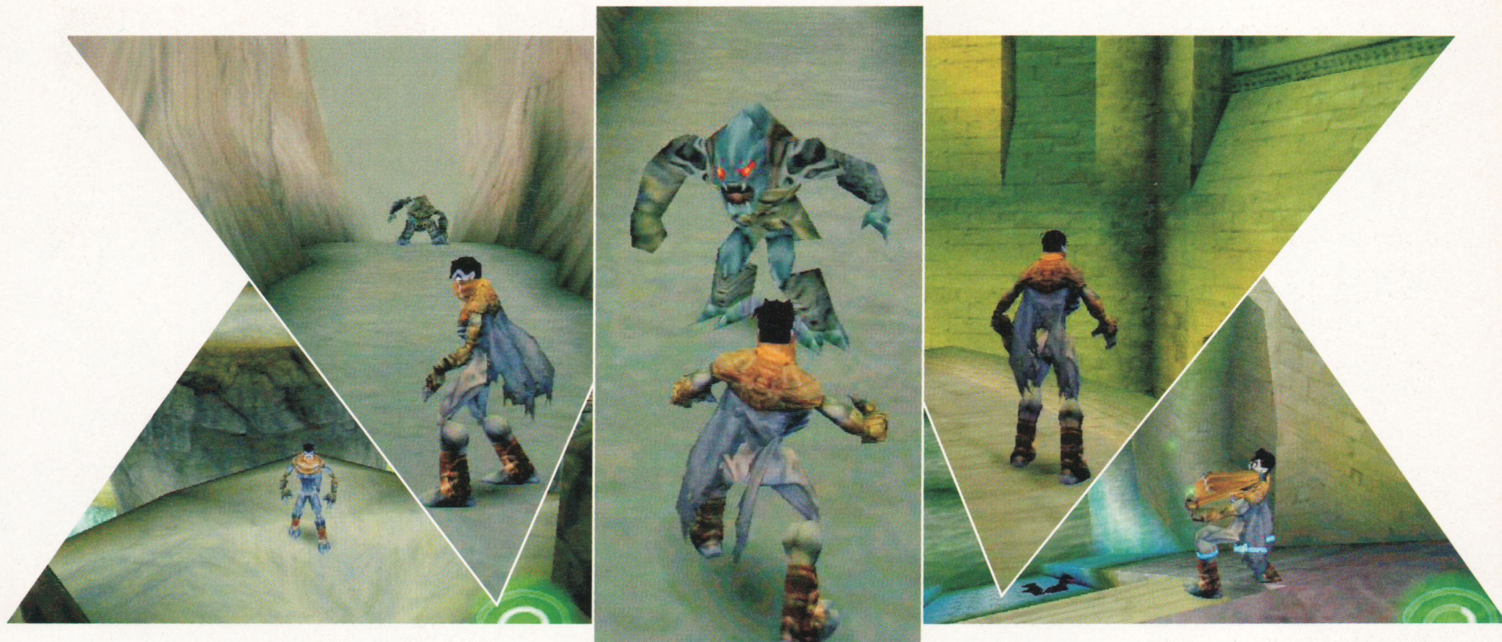




Заводской квартал. Хитросплетение узких проходов между зданиями, за каждым поворотом поджидает ловушка: столкновение с подобным электропоездом заканчивается всегда одинаково. Груда металлолома от моей Barlett'ы



Наедине с очередной жертвой закононепослушания. Вот только до сих пор неясно, кто выйдет победителем из этой схватки



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Вампиры у дороги

Мартовский Кот Осенний...

«Сияние креста меркло. Каллахэн расширившимися глазами взглянул на распятие. В живот клубком раскаленной проволоки прыгнул страх. Вздернув голову, священник впился глазами в Барлоу — тот шел к нему через кухню с широкой, почти сладострастной улыбкой.

— Не подходи, — хрипло выговорил Каллахэн, попятившись. — Приказываю именем Господа...

Барлоу расхохотался ему в лицо.»

Стивен Кинг, «Салимов Удел»

Земля. Вне времени и, вполне возможно, вне пространства. Мир людей сотрясается под властью нового тирана — какого уже по счету — Каина (Kain). Каин — темная лошадка. Никто толком о нем ничего не знает, даже откуда он пришел, поговаривают лишь, что поднялся он из бездны мрака. Не может узурпатор удовлетвориться простой властью над людьми, да и не хочет: тьма требует своего, в обмен на дарованную власть жаждет получать души смертных, а Каин — надежный поставщик. Уж и не помнил никто, сколько душ тиран загубил, сколько бед принес на землю.

Шестерых смертных приблизил к себе Каин, сделал их своими помощниками, а тьма даровала предателям рода людского новые совершенные тела, подобные телу их вождя, разве что чуток поскромнее. Каждый из них стал генералом армии Тьмы, обладая невиданными для простых смертных способностями. Измененная атмосфера, климат, ландшафт — Земля погрузилась во мрак. Долгие, долгие годы все оставалось по-прежнему, пока не начало меняться... к худшему. То была очередная потуга Тьмы полностью подчинить себе плененную, но не сломленную планету. И вновь посредником стал Каин и его подчиненные.

Понимая, что в нынешнем воплощении ее слуги мало на что способны, Тьма начала постепенно менять своих подопечных. Первым всегда менялся повелитель, а затем за ним подтягивались его подчиненные: новая кожа, глаза, конечности. И так далее по списку. Но однажды свершилось непредвиденное. Один из генералов — Разиэль (Raziel) — из-



Паспорт

Legacy of Kain: Soul Reaver

Жанр:	TPS
Разработчик:	Crystal Dynamics
Издатель:	Eidos Interactive
URL	http://www.eidos.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 166 МГц
RAM:	32 Мбайт
	3D-ускоритель

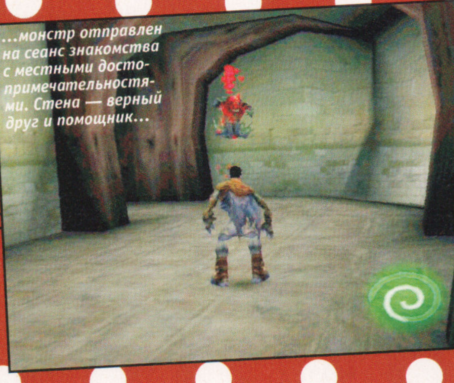


менился несколько раньше Каина, прорезавшиеся крылья нельзя было скрыть от глаз посторонних...

Он стоял в самом центре тронного зала. Приклонив колено. Опустив голову. Закрыв глаза. Каин поднялся, спустился по ступенькам, подошел к нему. Осторожно коснулся левого крыла. Зашел за спину. Ударил...



Разиэль «танцует» вокруг монстра, пара удачных выпадов и...



...монстр отправлен на сеанс знакомства с местными достопримечательностями. Стена — верный друг и помощник...



Сознание возвращалось медленно, очень медленно. Первым, что он ощутил, была боль. Болели крылья. Нестерпимо ныла грудь. Он осторожно приоткрыл глаза — пустота, сияющая, кружащаяся хороводом нескончаемых образов. Он уже видел такое, там в пути в Упорядоченное... Они стояли на краю обрыва. Разиэль, поддерживаемый их мускулистыми лапами, нависал над пропастью. Еще минуту назад они заметили, что он начал приходить в себя: сначала дернулись обрывки крыльев, потом чуть приоткрылся правый глаз. Они ждали. Предводитель мерно отсчитывал за их спинами один десяток шагов за другим, но все не решался сказать... Остановился, отвернувшись, сказал: «Бросайте...»

Уже в воздухе Разиэль окончательно пришел в себя, поняв, что падает и окончательно осознав происшедшее. Последним, что слетело с его губ в этом мире, было проклятье — он проклял Каина, возжелал смерти черного властелина.

Его безупречная внешность

Он, как минимум, странный. Наверное потому, что от третьего лица. Хотя нет, постойте, не припомню, чтобы Корвин выглядел столь же нелепо. Или просто необычно? Называйте, как хотите. Одно точно: такого еще не было. Героями жанра становились либо пышногрудые красотки, либо предметы домашнего интерьера 4x4 (Варлок, Корвин, ау! Где вы). Теперь все несколько иначе. Господин вампир собственной персоной, извольте жаловать: личность однозначно колоритная, живи граф Дракула в наши годы — в ногах бы валялся у эдакого перца.

Разиэль, он, конечно, хороший: вроде за дело добра борется, злу всяческому палки в колеса тычет. А с другой стороны? Вампирище, каких мало, разве что челюсть нижняя со всем прилагающемся ушла в утиль, поэтому ее заботливо примотали полой плаща, чтобы не сверкал зияющей пустотой. Ну и за неимением данного инструмента простой кровинушкой Разиэль питаться уже отказывается. Клыки, правда, из-под полы периодически показывает, но все больше для гонору. А вот душами Темных полакомиться — это уже про него. Увидит он такую заблудшую, так сразу хвать ее, масочку-то оттянет и вглубь засосет.

Плащ на нем опять же классный, такие Аленам Делонам носить положено, а не вампирам. На спине накидка плавно переходит в пару кожистых, симпатично оборванных (очень, очень симпатично, подобной графической реализации «оборванности» мне наблюдать еще не приходилось) крылышек. Из глубины повязки глядит пара светящихся глаз, думалось раньше, что такие только у сов бывают, ан нет. Вампиры, оказывается, тоже не чужды последним пискам моды, знают, как себя преподать. Окончательно понимаешь это после взгляда на конечности главного героя: ну где еще вы найдете такое трехпалое чудо. Не пальцы — секиры. Пускай это эволюционно невыгодно, зато эффектно.

Вот такая он личность, этот Разиэль. Заглядение одно. Анимирован неплохо: плащик с крылышками раскачивается себе потихоньку, голова поворачивается, оглядывая окрестности, с ноги на ногу переминается, — все, как в жизни. Вот только в жизни такие кексы попадаются ой как нечасто. Так что пользуйтесь уникальной возможностью. А если беспокоит считанность полигонов на нашем герое, так пускай это не смущает: незаметно почти, плащом да крыльями сокрыто.

Вообще, чем еще интересна игра, так это легким налетом квеста на всем ее протяжении. Каждая комната, каждый зал таят в себе какуюлибо загадку.



Нет, полетать нам, к сожалению, не дадут, но вот спланировать с отвесной кручи... Какие проблемы, Разиэль!?

Его потрясающая гибкость

Между прочим. И очень даже неплохо. С Корвином поспорит, Ларочку и Ринн оставит далеко позади. Пускай движения и не столь шустры, как у многозадачного эльфа, так тот и управлялся не с клавы, поди. Эх, нашему бы брату вампиру, да мышиный привод, но чего нет, того нет, с консоли управляться с вампиром тоже достаточно удобно, пускай и необычно. Зато потом оттягиваешься по полной программе. Во всех 3D обычно «левые-правые» повороты по и против оси, движение «вперед-назад». Разиэль же бежит туда, куда ему указывают, отчего становится много проворней (не надо тратить время на развороты). С одной стороны, удобно, с другой, при плавающей камере (какова наличествует в Legacy of Kain) для движения по элементарной прямой приходится постоянно менять нажатые клавиши, что, сами понимаете, несколько усложняет ориентацию. Успокойтесь, страшно оно только на словах выглядит, на деле же все очень просто, и к управлению быстро привыкаешь (в TombRaider'е я к управлению не смог привыкнуть до самого финала: больно уж раздражала вялая поступь Лары, когда ее просили развернуться как можно скорее).

Скажем сразу, столь естественного бега, шага простого и «гусиного» мне еще видеть не приходилось. Даже Корвин отличался определенным семенением и довольно-таки неестественной осанкой. Ко всему прочему, Разиэль умеет летать: не орел, конечно, но спланировать с высокого уступа — всегда пожалуйста. А как он лазает, это надо видеть: присев, резко взмывает вверх, хватается руками за выступ, упирается в стену ногами и последним рывком забрасывает тело на препятствие. Выглядит значительно более внушительно, чем звучит. И это при полном пренебрежении разработчиков moution-capture! Браво.

Его запятнанная репутация

Вампир он вампир и есть. И чем поживиться всегда найдет. Любым монстром в игре, кем бы он ни был — чудовищем, в два раза превосходящим Разиэля по росту, или, напротив, хилым и беззащитным — можно поживиться. Высосать дарующую силы душу. Но для начала противника нужно вывести из строя, обездвижить. Делается это одним единственно верным способом. Его еще наши отцы использовали: забить до полусмерти. Можно руками, а можно и железякой какой, деревяшкой на худой конец. Для совершения сего непристойного действа в игре предусмотрены три основных клавиши. Одна отвечает за нанесение тех самых ударов: заметьте, всего одна клавиша, один клик — один удар, двойной клик — спецприем, причем бить можно только руками, и это правильно, ноги благородному дону даны совершенно для иных целей. Вторая заставляет Разиэля постоянно поворачиваться лицом к противнику: безумно удобно, новаторство, за которое разработчиков можно прибивать на Доску почета, закалывать их орденами и медалями. Хочешь драться, нажал кнопочку — повернулся к противнику, никаких напрягов по вылавливанию мерзавца в прицел. Счел нужным ретироваться с поля боя, нет проблем — отпустил кнопку и скрылся в неизвестном направлении. Только враг тебя и видел. И наконец, третья кнопочка — захват. Вот тут следует несколько отвлечься и рассказать немного об одном очень важном обстоятельстве.

Господин вампир собственной персоной, извольте жаловать: личность однозначно колоритная, живи граф Дракула в наши годы — в ногах бы валялся у эдакого перца.

Дело в том, что простым тупым избиением никого в Soul Reaver не убьешь. Полежит себе, полежит, встанет и дальше пойдет (вернее в атаку кинется). Тут все похитрей да порасчетливей будет. Всю нежить нужно доводить до состояния нестояния тремя основными способами: спихивать их в воду — бедняги испарятся с тихим шипением, жечь их огнем — обугливаются с характерным потрескиванием или тыкать в них различными магическими мечами-жезлами на манер Дункана МакЛауда. Что касается огня, то ни один уважающий себя монстр в костер, само собой, не сунется. «Если гора не идет к Магомету...» Короче, нужно пользоваться факелами, кои развешаны тут и там по всему подземелью. Хватаем его со стены, дубасим монстра до полулежачего состояния и той самой третьей кнопкой тыкаем в него заветным огнивом. Вспышка, и Разиэль становится заветным обладателем еще одной души, пополняя тем самым постепенно убывающую

Любым монстром в игре, кем бы он ни был — чудовищем, в два раза превосходящим Разиэля по росту, или, напротив, хилым и беззащитным — можно поживиться.


Собственно, сам процесс «обездушивания» пациента очень, знаете ли, способствует улучшению здоровья. Рекомендации лучших невропатологов




Утилизация оппонента за ненадобностью тела и востребованностью души... его души


Попытка демона достать меня потерпела фиаско: в огонь он не сунется. Не тот коленкор

энергию. Можно, правда, извести монстра в кулачном бою, а затем тащить к ближайшему костру, пока бедолага не очухался. Только вот шансов дотащить монстра в бессознательном состоянии очень и очень мало, скорее всего очухается и таких трындюлей навешает!

С шестами все несколько проще: издубасил им оппонента и третьей

В игру стоит играть хотя бы ради того, чтобы полюбоваться, как Разиэль нанизывает монстра на шесты. Такого вы еще не видели. Гарантирую.

кнопкой нанизал на острие, аки свиное барбекю. После такого финта ни один монстр не поднимется. Шесты еще можно кидать во врага с расстояния, но делать это рекомендуется только со спины (монстры совсем не дураки и видят, когда в них летит что-либо отличное от воздушного


Монстр поднят: этап номер один в предварении в жизнь программы «монстры в нашей семье»

поцелуя). «Швырялки» бывают двух основных типов: одноразовые, сгорающие после однократного применения, и многоразовые. Последние можно потерять, только если спихнуть поверженного монстра в воду или закинуть шест в даль-дальнюю. Также шесты различаются длиной и силой удара, но это уже само собой разумеющееся.

В заключение описания всех возможных приемов ведения ближнего боя хочется отметить... в игру стоит играть хотя бы ради того, чтобы полюбоваться, как Разиэль нанизывает монстра на те самые шесты. Такого вы еще не видели. Гарантирую.

Его пролонгированное будущее

Почему пролонгированное? Потому, что сюжет плавно развивается на протяжении всей игры, присутствуя в виде параллельного геймплею голоса диктора за кадром (здравствуйте, товарищ Володарский) и постоянных «прямых включений» на движке игры. Процесс прохождения не перемежается никакими перерывами — переходом на новый уровень или подобной дребеденью. Очень жизненно. Одобряю. Главное следить за ресурсом энергии, отображаемой соответствующим индикатором. Сойдет энергия на нет, и вы очутитесь в «сумраке». По сути, то же место — те же помещения, те же предметы — только вот аморфно все, бестелесно. Монстров уже никаких нет, одни фантомы гуляют то тут, то там. Вот с них-то и следует получать подпитку, дабы вновь вернуться в мир твердой материи. Убил парочку, нашел портал (их на уровне предостаточно), крутанул мир вокруг себя, и, милости просим, играйте дальше. Главное не умереть в том самом потустороннем мире: игру придется начинать с самого начала. Вообще, чем еще интересна игра, так это легким налетом квеста на всем ее протяжении. Каждая комната, каждый зал таят в себе какую-либо загадку. То ящики какие подвигать приходится (очень, кстати, красиво смотрится), то извилинами какими повращать... Так что застрять в маленьком зальчике на часок-другой совсем несложно.

Разиэль бежит туда, куда ему указывают, отчего становится много проворней (не надо тратить время на развороты).

Только не подумайте, чего доброго, что это минус игры. Это интересно, захватывает, увлекает за собой и не отпускает до самого финала. Оригинальный дизайн уровней (вернее всего, игрового пространства) делает свое дело, а удачно наложенные текстуры (яркие такие, полупрозрачные) лишь подливают масла в огонь.

Сюжет... А что сюжет? Во-первых, про него уже говорилось, а во-вторых, он полностью линеен. Вплоть до отсутствия элементарного разветвления проходов местной канализации. Только не расстраивайтесь, не в этом соль: логика и грамотный файтинг — вот залог успеха Soul Reaver: Legacy of Kain.

Последним пунктиком выступает музыкальное и звуковое оформление. Тут все очень просто: звук — хорош, а музыка — просто бесподобна. Интерактивная, тревожная, способствующая... всему, чему только может способствовать музыка. Даже пищеварению. Пищеварению вампира.

На этой трогательной ноте позволено нам будет завершить повествование. Думается, что никаких выводов делать не будем, а лишь намекнем (подмигивая левым глазом), чтобы не тянули слишком долго. Игра жуть как хороша, но и Nocturn вроде неплох... Хотя у кого нынче есть лишние 128 метров оперативки... Думаю, игру ждет пусть недолговечный, но массовый успех. Почему? Просто мне так кажется...

P.S. Вот еще что. С save'ом в игре все в порядке. Просто каждый раз при входе в игру вас забрасывает в самую первую комнату. Нужно лишь добежать до первого ближайшего портала и переместиться в место последнего «сейва». Неудобно? А чего вы хотели: приставочное наследие во всей красе. MG


А вот и знаменитое па. Туша монстра смотрится на штыке копья просто восхитительно. Слышали бы вы ЭТОТ звук...



Самый лучший момент в игре — созерцание заставки. Просто тогда еще не понимаешь, что именно тебя ждет

French

Leader : Napoleon
Unit : Grande Armee



French Losses
Infantry : 0/154000 men (0%)
Cavalry : 0/ 17000 men (0%)
Artillery : 0/ 10500 men (0%) [0 guns]
Engineers :
Total : 0/181500 men (0%)

Allied

Leader : Wittgenstein
Unit : Allied Army



Allied Losses
Infantry : 0/ 78000 men (0%)
Cavalry : 0/ 28500 men (0%)
Artillery : 0/ 12000 men (0%) [0 guns]
Engineers :
Total : 0/118500 men (0%)

Семья Сноупсов

WARGAMER: NAPOLEON 1813

Гексагональный недолет

Давно и хорошо известно: ничего не делай наполовину. Захотел сделать воргейм для начинающих — делай его без каких-либо серьезных наворотов и сложностей, и выйдет у тебя Panzer General или Fields of Glory. Захотел сделать **серьезный воргейм** — делай его действительно всерьез, наплюй на обывателя, рассчитывай на фаната, и выйдет у тебя TOAW или Battleground.



Паспорт

Wargamer: Napoleon 1813
Жанр: wargame
Разработчик: Empire Interactive
Издатель: Empire Interactive

 http://www.empire.co.uk/

Системные требования:
Процессор: P 166
RAM: 32 Мбайт

Иногда находятся люди, которые пренебрегают этой аксиомой. И мечутся они в попытках сделать воргейм, с одной стороны, серьезный и профессионалу интересный, а с другой — напихать в него разных приятных глазу и новичку фенечек, ввести реальное время или измыслить еще какую-нибудь глупость. В таких случаях обычно получается какая-нибудь ерунда. В данном случае — Wargamer: Napoleon 1813.

Собственно, намерения у авторов были более чем благие. Впервые в истории нас собрались порадовать не только розыгрышем многочисленных битв наполеоновской эпохи. Нет, в Empire Interactive замахнулись на большее: нам хотели дать почувствовать себя верховным главнокомандующим и поруководить целыми кампаниями! Не просто банальными последовательностями битв, а действительно перемещениями корпусов и дивизий по карте Европы, прорывами и окружениями, короче, обещался стратегический масштаб.

Самое смешное в том, что обещание было выполнено. И стратегический, и тактический уровни в игре присутствуют, и вроде даже не на самом плохом уровне. В теории. А на практике Wargamer: Napoleon получился ну настолько сырым и несъедобным, что аж страшно.

Начнем с долгожданного стратегического уровня. Вроде все в порядке — армии есть, города, крепости. Можно набирать свежие войска из не такого уж и маленького списка юнитов (вы удивитесь, сколько в те годы было разновидностей банальной пехоты и конницы!), причем составлять из батальонов дивизии по своему вкусу. А из дивизий, в свою очередь, корпуса. Кстати, уже сформированные соединения можно тоже перекраивать под свою доктрину ведения войны, что тоже здорово. Заодно на игрока вывалены дипломатия и снабжение.



Вот так в реальном времени по гексагончикам и бегаем... И бегаем... И бегаем... Как дураки, прости господи...

тельные столкновения той кампании.

Режим тактической битвы вообще делался левой ногой, по крайней мере, есть такие подозрения. Ну, допустим, можно понять желание разработчиков ввести реальное время, потому что так модно. Но зачем при этом сохранять разбивку игрового поля на гексы? А тем более ограничение, по которому два юнита в одном гексе не помещаются? А знаете, к каким забавным последствиям это может привести? Ну, например, в одном гексе эскадрон кирасир будет бодро размахивать сабельками и изображать кавалерийскую атаку, а в соседнем пехотное каре будет не менее бодро отстреливаться. Если вы вдруг подумали, что это зрелище может произвести впечатление, — вы ошибаетесь. Вот что бывает, когда хочется, чтобы одновременно было и красиво, и умно.

Еще авторы захотели немного выпендриться и придумать нечто, чего до них не было: на максималь-



Итак, вот и пошли проблемы! Все это многообразие действительно вывалено на игрока. В игре масса, жуткая масса информации, которая совершенно не структурирована, и добраться до нее практически нереально. Особенно тяжело это в отношении проблем со снабжением — крайне трудно оценить уровень производства ресурсов и их потребления, а в итоге корпуса остаются без еды и боеприпасов, что совсем не есть хорошо. Такого понятия как «сводная информационная таблица» разработчики не признают и заставляют игрока прибегать к методам бесконечных проб, большая часть которых ведет к ошибкам.

В игре масса, жуткая масса информации, которая совершенно не структурирована, и добраться до нее практически нереально.

Интерфейс — это вообще ахиллесова пята игры. Мало того, что информацию так хитро «спрятали», так еще игра идет в реальном времени! Разумеется, в не очень-то реальном, оно сжато, наподобие серии X-COM, и самое большее время, за которое проходит игровой день, — 5 реальных минут. Дело не в том, что что-то не успеваешь сделать, а в том, что все приходится делать одновременно и кое-что обязательно упустишь. Пофазовый режим был бы куда логичнее — фаза перемещения, фаза боя, фаза на снабжение. В каждой из них игрок знает, что надо делать, и ничего не пропускает. А тут — куча мала.

Помимо стратегии, разумеется, есть и тактика. Как только на общей карте сталкивается пара юнитов, желающих драться и не делающих попыток улизнуть, начинается битва. Впрочем, можно разыграть и одно из прилагаемых исторических сражений, среди которых есть и два сценария «Битвы Народов» под Лейпцигом, и прочие, менее значи-

Вид с очень большого сверху. Просто с колоссального верху, такого, что ни черта не видно

ном уровне реализма приказы начинают запаздывать, то есть как бы курьер несется из штаба к местному





командиру, с приказом о наступлении. Это, конечно, прекрасно и реалистично, но иногда, из-за кривой





реализации, крайне смешно. Особенно когда две враждующие дивизии спокойненько стоят спинами друг к другу и ждут у моря погоды, точнее, у штаба приказа. В принципе у командиров есть параметр инициативности, но попадаются же на редкость «правильные» служаки, которые ни шагу не делают без указаний свыше.

В целом больше к тактической битве нет претензий, кроме интерфейса. Все вполне на уровне, есть и различные формации (линия, каре, колонна), и фейсинг, и прочие элементы, свойственные серьезным играм. Правда, дает о себе знать реальное время, и иногда это приводит к забавным результатам, когда за пять-десять секунд неожиданно дивизия теряет с полтысячи человек — это уже явный перебор!

Интерфейс — это отдельная песня. Он может быть плохим, как в стратегическом режиме, а может быть просто убогим, как в битвах. Управлять массой юнитов, особенно в больших сражениях, сущая мука: никакого отслеживания отданных приказов, нет даже традиционной кнопки Next Unit, боже, да перечислить, что есть в этом интерфейсе, гораздо быстрее. А уж о том, что тут сделано удобно, разговора просто нет. Например, вы привыкли, что при подведении мышки к краю экрана начинается автоматический скроллинг? Придется отвыкать и заново учиться орудовать полосками прокрутки.

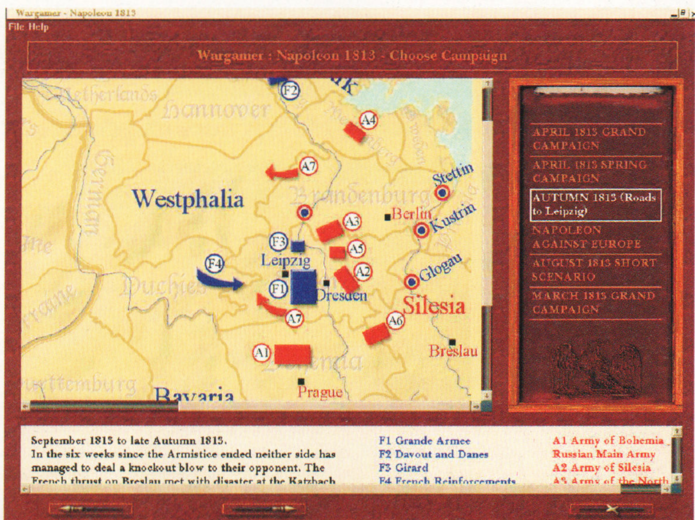
Ну, допустим, можно понять желание разработчиков ввести реальное время, потому что так модно. Но зачем при этом сохранять разбивку игрового поля на гексы?

Интерфейс — это отдельная песня. Он может быть плохим, как в стратегическом режиме, а может быть просто убогим, как в битвах.

Итак, начнем подводить итоги. В Wargamer: Napoleon есть несколько новых концепций, интересных и оригинальных идей. Однако сделаны они настолько криво, что в истории военных игр лично я и не припомню таких убогих реализаций. Там даже есть графика, для варгейма довольно неплохая, которая вовсю пытается стать зрелищной. Однако до зрелищности ей далеко, как пешком до Луны, и в итоге получается смешно. Смешно и грустно.

Грустно, что в погоне за популярностью (или я даже не знаю за чем) хорошую концепцию превратили черт знает во что. Такое впечатление, что игру выпустили банально сырой и недоработанной, потому как таких огрехов в интерфейсе представить просто невозможно.

В общем, редкий случай — не могу порекомендовать игру вообще никому. Говорят, Empire Interactive собираются выпустить еще пару игр в серии Wargamer. Ну, если у них осталось хоть немного здравого смысла, то исправиться они просто обязаны. И на следующее их творение можно будет взглянуть. А это лучше пропустить. MG




Уровни отличаются некоторой... эээ... загроможденностью посторонними предметами. Их настолько много, что иногда просто теряешься. А ведь только приехали...

Игорь Васильев

ГОРЬКИЙ-17

Польский кошмар

Примерно год-полтора назад в игровой индустрии произошло знаменательное событие: родился новый жанр под названием **«тактическая ролевая игра»**. Глобальный процесс слияния игровых направлений наконец-то «прожевал» таких древних монстров, как RPG и RTS, и выдал совершенно невообразимую смесь. Среди прочих порождений жанра — стратего-тактико-ролевой гибрид под названием «Горький-17».

Времена вооруженного противостояния альянса НАТО и стран Варшавского договора остались далеко позади, и все мы «хором» теперь строим новую Объединенную Европу. Ради более эффективного управления часть Польши должна получить Россия, а часть российской территории достанется Польше. На участке, отошедшем к Польше, в числе других объектов обозначена и запретная зона РВЗ11, до 2098 года подлежащая режиму строгой изоляции.

При этом координаты зоны совпадают с предположительным месторасположением старой советской лаборатории, известной западным спецслужбам под кодовым названием «Горький-17». Польша официально запрашивает разъяснения причин карантина в зоне и обоснования причин необходимости изоляции до 2098 года.

Официальное объяснение российского Министерства обороны страдает обобщенностью. А тут стараниями CNN огласку получает мнение некоторых экспертов НАТО, в соответствии с которым на территории «Горький-17» был расположен исследовательский комплекс, проводивший генетические эксперименты. Общественность Польши требует от России дальнейших разъяснений, однако к официальной позиции Министерству обороны добавить нечего. Россия также продолжает жестко настаивать на соблюдении польскими властями тех же условий карантина запретной зоны.

Пока суть да дело, происходит описанная территориальная рокировка. Тут же (по неофициальным данным) на территорию запретной зоны РВЗ11 проникает отряд польских десантников. И все. Обратно они не выходят. МЧС России делает Польше первое предложение о помощи: направить на поиски пропавшей группы своих специа-



Паспорт

Горький-17

Жанр:	role-playing strategy
Разработчик:	Metropolis Software House
Издатель:	1C/Snowball
URL	http://www.1c.ru

Системные требования:

Процессор:	Pentium 200
RAM:	32 Мбайт
	3D-акселератор

листов. Польша отклоняет предложение и распространяет коммюнике, в котором признается факт исчезновения группы на территории «Горький-17», однако сама группа при этом описывается как «туристическая».

Под давлением общественности польские власти отправляют на поиски первой группы специально обученный спасательный отряд. Весь мир с нетерпением ждет его возвращения, но... в общем, через шесть недель после даты запланированного возвращения поискового отряда МЧС России в очередной раз повторяет свое предложение. Однако поляки, как всегда, больше склонны верить своим Большим Западным Братьям. Польша обращается за помощью к штабу НАТО. Разведка альянса с энтузиазмом берется за дело, даже не пытаясь скрыть, что основной целью экспедиции будет сбор информации о бывшем советском объекте, а потом уже поиск пропавших польских групп. Но через четыре часа после проникновения в зону экспедиция теряет связь с базой. Спустя три дня, в течение которых от натовцев не приходит ни одного сообщения, Польша наконец-то запрашивает Россию о помощи.

...18 октября 2008 года спасательный отряд МЧС в составе Николая Селиванова, Тараса Ковриги и Юкко Хаахти отправляется на поиски...



Вот эти сверчки-переростки очень не любят десантников. Наверное потому, что те их убивают. Вот они и позвали своего начальника — это механический товарищ в правом углу. Хорош, а?



Военные секреты

Ваши три бойца спецназа, по канонам ролевых игр вооружены так, будто они за хлебом вышли и совершенно не собираются воевать. Полуавтоматические винтовки, ножи, пистолеты и пара аптечек — вот набор, с которым придется покорять мир (про отсутствие бронежилетов я вообще молчу). Патронами командование вас также постеснялось снабдить — примерно к третьей-четвертой схватке придется вспомнить приемы рукопашного боя или взяться за ножи. Зато практически сразу же можно найти топор и бейсбольную биту: поверьте, без них воюется совсем тяжко. Зрелище презабавное: трое здоровенных детин в камуфляже гоняются с бейсбольными битами за огромными монстрами, оснащенными гранатометами и огнеметами (плюс метровые клыки в пять рядов и жала-жевала размером с телеграфный столб)...

«Горький-17» действительно оказался местечком похуже Кроноса: его улицы просто кишат чудовищными тварями, которых породило явно нездоровое воображение художников-разработчиков. Ну только представьте себе помесь человека с огромной ванной на восьми ножках, у которого во лбу — шприцы! Или трехметровую лошадь, к которой приросли два уродливых наездника и несколько ракетных установок... Играть очень сложно, но исключительно весело. Изюминка в том, что все эти кошмарные твари не успевают вам надоесть: как только вы начинаете думать, что как следует изучили их повадки и разработали хитроумный план по обезвреживанию, «старые» твари исчезают, а на их место приходят все более мерзкие и сильные. Подобное обновление происходит раз в два-три боя, причем примерно в каждом пятом столкновении вас ожидает совершенно невообразимый противник, чей выход на «сцену» сопровождается забавным мини-роликом.

К середине игры положение несколько выравнивается: частенько прямо на «проезжей части» начинают попадаться различные предметы смертоубийства — от бутылок с водкой (напоим врага до смерти) до «напалмометов» и пулеметов. Брони всего три вида — легкая, средняя и тяжелая, но легче от ее наличия не становится. Врагов всегда слишком много.

Сами бои проходят более или менее стандартно. Вы лениво передвигаете отряд по местности, тыкаете мышкой в сундуки, подбираете различный хлам. Как только бойцы оказываются в определенной точке, экран чернеет и появляется многообещающая надпись Loading — игра переходит в боевой режим. В дальнейшем все просто: каждый член отряда может пройти определенное количество клеточек, использовать какой-либо предмет (например, аптечку) и один раз выстрелить. При этом дальность и радиус поражения определяются видом оружия: топором или дубиной можно атаковать только вплотную, из «узи» при удачном стечении обстоятельств можно «завалить» сра-



зу двух-трех, а «напалмомет» вообще накрывает пол-экрана. У монстров и ваших бойцов есть также специальный навык «контратака»: если повезет, вы получите право на дополнительную атаку вне очереди, прямо во время хода противника. А в остальном все до безобразия стандартно: сходил, выстрелил: «энд оф терн», сходил, выстрелил — «энд оф терн»... Убитые враги бесследно исчезают, хотя весьма красочно отрабатывают фазы «получения ранения» и «смерти»: у кого-то отваливаются головы, во все стороны летят шматки мяса, брызжет кровь... К сожалению, обыскивать трупы нельзя, однако изредка вываливаются различные квестовые предметы, без которых игру не пройти. Например, убивае-

Ваши три бойца спецназа, по канонам ролевых игр, вооружены так, будто они за хлебом вышли и совершенно не собираются воевать.

Атрибут «удача» очень похож на свой эквивалент из HMM3 — изредка персонаж наносит противнику примерно вдвое большие повреждения, чем обычно. Вот, собственно, и все. После нескольких ранений ваш боец может потерять хладнокровие и серьезно обидеться на противника, что выражается в более мощных атаках при небольшом снижении меткости. Хотя, честно говоря, параметр «контратака» куда важнее: все-таки атаковать 2 раза лучше, чем один. Размер вашего отряда также не является постоянной величиной. Практически сразу же к вам присоединится четвертый боец (отставной старикан, который больше кряхтит, чем реальной пользы приносит). Правда, его через довольно недолгое



А вот этому монстрику ничего не светит. Убьют его, и никто не узнает, где могилка его. Грустно и обидно. А может, у него семья, дети...

смотрятся куда симпатичнее; к сожалению, «трехмерка» пока не может состязаться с рисунками на



те очередного красавчика, а вместо него остается человеческая кисть, которую потом нужно приложить к сканирующему устройству, чтобы открылась нужная дверь.

время укокошат, причем без какого-либо противодействия с вашей стороны — он просто сбежит,

равных. На стадии превью авторы игры не раз бахвалились своими художествами, клятвенно

Атрибут «удача» очень похож на свой эквивалент из HMM3 — изредка персонаж наносит противнику примерно вдвое большие повреждения, чем обычно. Вот и все.

Ролевая система

Как и обещали разработчики, ролевая система «Горького» очень проста: никакой генерации, специальных умений, «перков» и прочей мишуры, всего около полдюжины характеристик — меткость, здоровье, удача, хладнокровие и умение контратаковать. За ранение и убийство монстров начисляются очки опыта. При получении уровня (когда этих самых очков опыта наберется нужное количество) всплывает окошечко с атрибутами: вам выдают 5 очков, которые можно раскидать в любой пропорции по имеющимся характеристикам. Эта система выглядит несколько странно, так как «пятиочковая» прибавка к 10-процентной характеристике смотрится солидно, а вот два-три хита при имеющихся ста пятидесяти погоды не сделают.

а через пару секунд вы вдоволь насладитесь его воплями и смачным хрустом перемалываемых костей. Не беда — вскоре к вам присоединится бравая дивчина, а потом и другие персонажи. Максимальный состав отряда — пять человек.

Фоновые узоры

Разработчики «Горького» пошли по достаточно проторенному пути: совместили трехмерных персонажей и монстров с двухмерными прорендеренными фонами. Возможно, данная технология не очень «модная», однако, согласитесь, что рисованные фоны

заверяли, что их детище — самое красивое в мире. Ну, самое не самое, а смотрится вполне достойно. В одном из домиков можно даже разглядеть плакат с полуобнаженной девицей.

Если разбирать монстров с технической стороны, то стоит отметить неплохую «пригнанность» полигонов — они не распадаются на квадраты и кубы даже при «наездах» камеры. Есть и софтверный рендеринг.

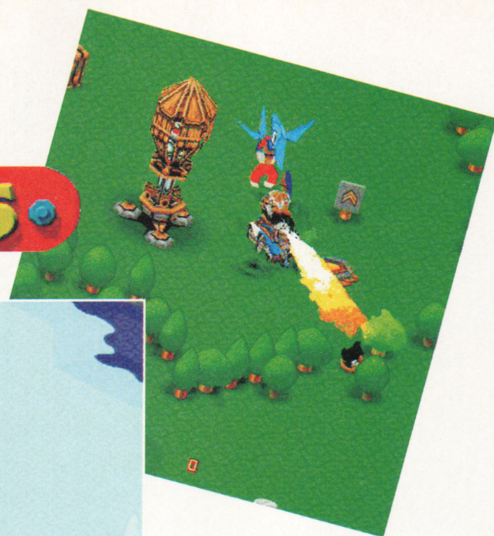
В качестве итоговой оценки хочется поставить «Горькому» «хорошо» — это интересная игра, которая ни в чем не уступает нашумевшему Incubation'у. Так что играйте, посмотреть есть на что. MG

Кстати,

большинство оружия в принудительном порядке конфискуется у местного истребляемого населения, но кое-что можно прикупить и в магазинчике между миссиями.










TANKTICS: WAR AND PIECES

Gomolog

На круги своя...

Вернувшись на полтора десятка лет назад, попадем мы в век зарождения жанра риалтайм-стратегий. Да будет вам известно, что «самой первой» была отнюдь не «Дюна», как принято считать (речь идет о RTS вообще, а не о частных представителях на платформе PC), а Never Earth. Та, что на ZX Spectrum, та, в которую рубились ночами и, пройдя в десятый раз, садились играть в одиннадцатый. Игра была уникальной не только потому, что другой RTS тогда не существовало, но и по причине **внутренней конструкции**. За долгие годы становления жанра в Never Earth идея так и не обрела нового воплощения, хотя очевидность ее налицо, равно как и гениальность.

Паспорт

Tanktics: War and Pieces
Жанр: RTS
Разработчик: Gremlin Interactive
Издатель: Interplay
URL http://www.interplay.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 166
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

Действительно, это же так просто: собирать юнитов из отдельных частей, комбинировать с целью получения новых вариантов боевых единиц, при достаточном количестве «запчастей» потенциал для творчества практически безграничен. Куда там ТА с ее сотней юнитов!

Демоверсия Tanktics вселяла надежды. Полной же версии игры удалось оправдать все наши ожидания и даже перевыполнить план, явив миру множество оригинальнейших наработок. Итак, теперь у нас юниты собираются из отдельных частей: шасси (в дальнейшем треки), мотор, радар и оружие. Центр нашей вселенной — база-инкубатор. В просторечье Part-O-Matic. Гигантская воронка, куда необходимо закидывать наличествующий ресурс и откуда в дальнейшем посыпятся детали наших танков. А ведь кроме них — танков — иных юнитов в игре не предусмотрено. Ресурсы же бывают разные: от элементарных, разбросанных по полю боя валунов до ящиков с запасом энергии и собранных после удачной битвы час-



Охрана вражеской базы налажена самым серьезным образом — пробиться сквозь такую оборону будет ой как не просто.

тей вражеских танков. Благодарный Part-O-Matic с радостью выплевывает необходимые детали из жерла комбината, и мы вольны поступать с ними по нашему усмотрению. Увы, но заказать какую-либо определенную деталь не получится, инкубатор сам себе на уме и плюется составляющими в одному ему ведомой последовательности: можно лишь покидать ненужные детали обратно в жерло и получить в результате партию новых (не факт, что нужных).

С учетом того, что процесс создания новых деталей проистекает с черепашьей скоростью, имеет смысл не сбрасывать избыток, а подождать, когда появится в нем насущная необходимость. Но уж если ресурсов не хватает, тогда сам Бог велел. Существует и иной способ повысить количество сборных частей: достаточно подкинуть в «топку» Part-O-Matic прогуливающуюся поблизости овечку (!?), и вас прямо-таки завалят составляющими. Но будьте осторожны! Черные овцы (Black Sheep) ничем другим, кроме как заражением белых и пушистых товарок, не занимаются. Давите «негров» валунами.

Достаточно подкинуть в «топку» Part-O-Matic прогуливающуюся поблизости овечку (!?), и вас прямо-таки завалят составляющими.

Процесс превращения здорового барашка в барашка больного стремителен, но обратим. Достаточно поместить пациента в Sheep-dip, и он повеселеет, сменит цвет с пепельно-серого на ватный и отправится довольно щипать зеленую травку. Следите за стадом, и полки ваших магазинов всегда будут полны свежих деталей для танкового подразделения.



Полностью копируя идею Never Earth, Tanktics снабжает нас четырьмя видами деталей для нашей армии. Треки: для простой езды по пересеченной местности, для горных районов, для езды по грязи и водных прогулок. В той или иной степени они взаимозаменяемы, но не стоит пытаться бороздить водные просторы с горными треками: возможны печальные последствия. И не забывайте почаще чистить колеса: грязь есть везде, и она довольно быстро поселяется на гусеницах ваших танков, скорость перемещения каковых в результате стремительно падает. Окунайте железо в Sheep-dip, и все будет в порядке.

Моторы тоже бывают различной эффективности, но сущест-



Гусеничный танк форсирует грязевое озеро — теперь скорость его передвижения заметно снизится, необходима срочная реабилитация в Sheep-dip.

венных отличий в их функциональности не наблюдаются, агрегаты полностью взаимозаменяемы, а различия в скорости не так уж и заметны. Вот разве что поставить на один драндулет сразу два двигателя. Ой как шустро он забегает! Для юнитов разведки другой альтернативы нет и быть не может. Поверх мотора сажаем стрелковое оружие, кое может быть трех основных разновидностей: ближнего боя (каменные пушки), боя на дальней дистанции (каменная катапульта, например) и в каком-то смысле огнестрельное (газовая горелка, по-другому не назовешь, огнемет он и в Tanktics огнемет). Можно долго спорить об эффективности того или иного оружия, но факт останется фактом: катапульты эффективны разве что против построек противника, слишком уж долго они перезаряжаются. Орудия ближнего боя хоть и бьют не дальше трех корпусов, но перезаряжаются практически мгновенно и позволяют вынести врага в считанные секунды. Рецепт профессионалов: одна башня дальнего боя и одна ближнего (или огнемет) — на каждый боевой юнит. Успех обеспечен.



Один из юнитов транспортирует запас материала для производства новых запчастей. Простым магнитом эдакий контейнер не поднять.

Завершает композицию радар: как ни странно, без него ни один танк функционировать не будет.



Качеством же радара определяется дальность стрельбы из оружия ближнего боя — чем он круче, тем эффективней наша армия. Берегите его.

В последнее время стало модно вводить в RTS элементы других жанров. Иногда это бывает FPS-, иногда, как в данном случае, RPG-компонент. Суть же вот в чем. Со временем ваш танк накапливает опыт и приобретает все новые и новые уровни мастерства, что позволяет ему лучше и дальше стрелять, быстрее «бегать» и медленней разрушаться под огнем противника. Существует всего четыре уровня развития танкового «гения», но и их вполне хватает, чтобы не спутать танк уровня первого с танком четвертого.

Не только время властно над характеристиками наших бронепушек — есть еще и бонусы, и довольно много. С их обнаружением жизнь наша заметно облегчается: пускай и не велико время, на которое даруются новые уникальные возможности, но порой иного способа решить ту или иную ситуацию нет вовсе. Огражденная рвом с кислотой вражеская база станет доступна лишь по обретении Shield bonus, позволяющего без потерь форсировать шипящую преграду. Cease Fare, будучи брошен на вражеский юнит, на время лишит его возможности вести огонь. Promoution bonus всего лишь повышает ранг вашего танка, зато делает это навсегда. Ну и, наконец, Slowdown bonus заставит вашего противника передвигаться подобно черепахам, что опять же снизит эффективность его выпадов в вашу сторону. Есть и другие «призы», но рассказывать о всех несколько неразумно — мы не в гайде. Скажем лишь, что их довольно много и они довольно разнообразны.

Несколько слов о тактике. Начнем с того, что она в игре

Стандартная косоугольная графика игры ничем не привлекает внимания, но и не вызывает к себе устойчивого отвращения.



Если кто еще не понял, то во-он то маленькое черное пятнышко в середине экрана — зловещая черная овца (Black Sheep), несущая разлад и раздор в ряды наших мирных отар. Придется быть не только стратегами, но и пастухами.

К слову,

со временем ваш танк накапливает опыт и приобретает все новые и новые уровни мастерства, что позволяет ему лучше и дальше стрелять, быстрее «бегать» и медленней разрушаться под огнем противника.

занимает чуть ли не первое место, перевешивая значимость «стратегического» элемента. Поэтому тупого апофеоза стратегического гения «стенка на стенку» не ждите. Поскольку в Tanktics на счету оказывается каждый отдельно взятый юнит, приходится детально планировать каждую операцию, продумывать каждый ход. Благо атмосфера игры способствует: танки противника движутся по строго определенным траекториям, что позволяет рассчитать момент, когда можно проскочить мимо линии обороны и коварно напасть на вражескую базу. Также существует немало способов изменить траекторию движения вражеских формирований. Например, можно кинуть на пути движущегося врага валун — танк повернет и начнет свой новый путь по совершенно другой траектории. Но это лишь частный пример, реальных возможностей много больше.

Отдельно следует поговорить об управлении. Помните руку из Dungeon Keeper!? Так вот, та же история. Только еще хлеще. Курсор выполнен в виде симпатичного птероящера, судорожно машущего кожистыми крылами и крепко сжимающего в лапках гигантский магнит. При помощи последнего можно цеплять и перетаскивать всевозможные предметы, начиная от валунов и овечек и заканчивая сборными частями ваших танков. Нажатие на правую кнопку мышки включает/выключает магнит, клик на левой — передача управлению выбранному юниту. Возможно, это не слишком удобно, но чертовски увлекательно.

Стандартная косоугольная графика игры ничем не привлекает внимания, но и не вызывает к себе устойчивого отвращения. Несмотря ни на что, все объекты в игре вовсе не спрайтовые, а натурально полигонные, что несказанно радует (не пугайтесь, смысл у этой фразы самый безобидный). Текстурки одна к одной — графическое ядро Tanktics безупречно для своего уровня, и пускай нет никакого real time lighting — все равно смотрится прекрасно. Диснеевские мультики (только лучше)!

Поскольку в Tanktics на счету оказывается каждый отдельно взятый юнит, приходится детально планировать каждую операцию, продумывая каждый ход.



Звук и музыка. Тут не о чем говорить: ШИКАРНО! Музыкальные композиции, написанные специально для игры, полностью соответствуют атмосфере, а звук лишь дополняет картину.

Что ж, игра получилась столь неординарной, что сложно делать какие-либо конкретные выводы. Много о чем в статье не упомянуто (например, что наличествует целых четыре компании: два древних мира, футуризм и техногеника), но все же основные моменты рассмотрены, а потому делайте выводы сами. На наш непредвзятый взгляд игра стоит того, чтобы в нее поиграли как минимум один раз. А дальше, как пойдет. Не исключено, что вскоре у Tanktics сформируется свой контингент поклонников, способных отстаивать игру перед напором почитателей более серьезных стратегий. А может, игра лишь на короткий срок войдет в Internet Top 100 и так же стремительно исчезнет. Но все равно успех игре гарантирован. MG



Вражеские танки выжигают стада несчастных овечек. «Нет живодерству! — скажем добрые мы. — Потерпите еще немного, спасение уже не за горами».







Николай Барышников

CLOSE COMBAT IV THE BATTLE OF THE BULGE

Близкий бой: вид сверху

Пожалуй, единственный камень в огород разработчиков Close Combat The Russian Front можно было кинуть лишь за то, что они попытались перепрыгнуть через голову и охватить всю Отечественную кампанию. А в результате получилась некоторая скомканность, нелогичность, несостыкованность... «Как же так! — ругались пользователи, игравшие за Вермахт, — Я только что Москву взял, почему это мы вдруг уже отступаем?!». На этот раз компания SSI решила пойти путем первого Close Combat, который повествовал о большой, но не слишком размазанной во времени операции. На этот раз нас «забросят» в начало осени далекого 1944 года и предложат заняться **линией Манштейна**. Думаю, любителям игр по тематике Второй мировой не нужно напоминать, что это была за мясорубка...



Паспорт

Close Combat IV
The Battle of The Bulge
Жанр: wargame
Разработчик: Atomic Games
Издатель: SSI

URL http://www.ssionline.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 200
RAM: 32 Мбайт

В соответствии с историей играть можно либо за немцев, либо за «союзников» — вооруженные силы США и Великобритании. В Close Combat IV появился совершенно новый элемент, о котором даже и речи не могло быть в предыдущих играх. Словно феникс из пепла «возродилась» стратегическая карта региона (наверное, в дань богатым традициям компании SSI, которая без этого просто жить не может). В самом начале игры все по-прежнему: вы проводите несколько сражений (опять же в зависимости от глобальности выбранной операции или кампании), а затем начинаете передвигать свои подразделения по карте. Выбили противника из сектора — вперед, занимаем брешь. Сперва непривычно, потом, скрипя сердцем,



Вид в мелкий пупырышек. Именно так, наверно, и выглядит поле боя с высоты птичьего полета.

«ассимилируешься» в этой, чужеродной для настоящего тактика, среде. Кроме этого, появились и такие забавные элементы как авиационная поддержка и артиллерийские удары. Каждый игровой день компьютер выделяет вам определенное количество этих бесплатных удовольствий, и вы распределяете их по имеющимся соединениям. В дальнейшем, во время боя на стандартной тактической карте, вам через какое-то время мило сообщат, что можно воспользоваться услугами артподготовки. После этого вы кликаете в соответствующую иконку и указываете в точку, которая, по вашему мнению, нуждается в кардинальной хирургии а-ля гильотинирование. Тут же туда начинают густо сыпаться крупнокалиберные снаряды. Смотрится барраж обалденно, однако эффективность его не очень высока. Я в течение пяти минут ради хохмы «долбил» по сарайчику, в котором сидело трое американских пулеметчиков... и хоть бы одна сволочь поранилась! Бравые янки лениво жевали жвачку и косили моих арийцев, тщетно пытавшихся отползти под защиту деревьев. Авиация работает намного четче — не хуже SdKfz-1, вооруженных 280-миллиметровыми ракетами. Если в точке бомбометания находилось вражеское подразделение, на нем можно поставить крест — раненые паникеры-одиночки, чудом уцелевшие после налета, не в счет.



Ваш ход, генерал!

Однако, как ни крути, а четвертая серия блокбастера Close Combat кардинально отличается от своих предшественниц. На этот раз вам не дадут так называемые requisition points, которые можно тратить на приобретение подразделений. Все решено заранее — под вашим руководством находятся несколько вполне реальных частей, количество которых зависит от проводимой кампании. В какой-то мере это даже интереснее (наблюдается откат на позиции первой части игры) — вам вряд ли удастся собрать в своей «команде» дюжину королевских тигров и «слонов», как это было в The Russian Front. Так что, уважаемые, придется вспоминать давно забытые способы ведения боя — дымовые завесы, робкие перебежки разведывательных подразделений, пулеметно-минометное подавление огневых точек и снайперов. Танков обычно не слишком много — в лучшем случае четыре — пять (если вы воюете за немцев), и немногим больше при управлении частями союзников. Да и их качество оставляет желать лучшего: какие-нибудь паршивенькие PZ-IV или M-5. О настоящей технике приходится мечтать. С другой стороны, экипировка пехотных «полков» весьма радует.

На этот раз вам не дадут requisition points. Все решено заранее — под вашим руководством находятся несколько вполне реальных частей.

Штурмгруппы практически полностью вооружены MP-44, даже в самой «завалящейся» минометной команде найдется пара автоматов. Гораздо лучше реализован алгоритм подбирания бесхозного оружия. Например, боец, которому командование выдало винтовку, с радостью возьмется за MG-34, если пробежит мимо убитого пулеметчика, а уж «шмонать» по карманам убитых в поисках гранат — вообще святое дело. А вот снайперы иногда

Ну-ка, на счет «раз-два» разобрались, что тут происходит? А? Слабо? Так потому это и называется wargame, это — для особенных «товарисчей».





Карта с высоты очень высокого птичьего полета. Наверное, это сумасшедшая птица. Или, как вариант, реактивная.

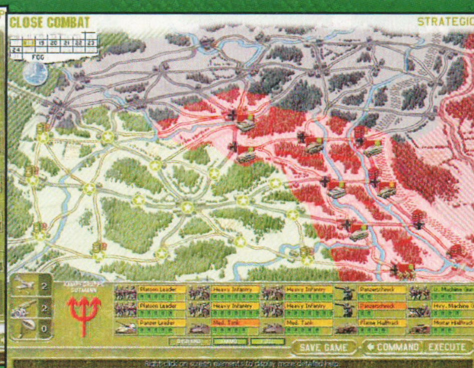
с подобным мародерством перебарщивают — бросают свой ствол и хватают автомат, который сразу рявканьем станкового пулемета, и вот уже враги прибиты к земле, еще залп и в агонии корчатся три четверти атакующих. Обычно кто первый открыл огонь — тот и прав, если, конечно, в стрельбе по мишени «бегущий кабан» не соревнуются легкая и тяжелая пехоты. В этом случае ни одна букмекерская контора ставок не примет. Тяжелый пулемет, умело поставленный на балкончик четырехэтажного дома, перекроет кислород сразу трем-четырем подразделениям противника, причем не только прибьет врага к земле, но и изрядно проредит его ряды.

Немного ослаблены танки — теперь у отряда смельчаков, незаметно подобравшихся к «пантере», есть шанс закидать ее гранатами. В предыдущих частях такое «соло на барабане» не проходило. У легких танков вообще нет шансов отбиться, если они по неосмотрительности подъехали к вражескому подразделению. Вы даже мышку на пиксель перевести не успеете, как все уже будет кончено.

тать по полю боя (не так быстро как хотелось бы, но все же ограниченная мобильность дает хоть какое-то преимущество). Раньше при неправильном планировании вы могли забыть про орудие, брошенное на невыгодной позиции, теперь появилась возможность выкатывать его на передовую и прямой наводкой бить по укрепленным пунктам противника. Американцы могут похвастаться самоходной 105-миллиметровой артиллерийской установкой, которая превращает в руины практически любые здания, не оставляя никакой надежды тем, кто пытался спрятаться за хрупкими бетонными стенами.

Изменилась визуализация подразделений: 99% броневиков, танков и истребителей танков красуются новой «шкурой». Честно говоря, и в предыдущих частях техника была нарисована великолепно, казалось, что четче воссоздать реальные прототипы просто невозможно. Однако нет пределов совершенству! Даже если вы сходите в музей, в котором выставлены экспонаты времен Второй мировой, «десять отличий» вам никогда не найти.







же переводит их в разряд обыкновенных солдат.

Обычно все ваши отряды делятся на несколько подгрупп: пехоту, бронетехнику и так называемые support-части — пушки, истребители-танков, броневики с ракетным вооружением или огнеметами. Во главе каждой группы стоит лидер, причем обычно он не только имеет «звезды» (шучу, откуда у американцев и немцев на погонах звездочки), но и внешне отличается от вверенного контингента. Пехотный командир в большинстве случаев катается на броневичке, а танковый на «пантере» или M4A3, в отличие от своих коллег на PZ-IV или M4A1.

Несколько изменилась и продолжительность боев. Длительные перестрелки на пулеметах и пушках канули в лету. На что уж The Russian Front был скоротечен на расправу, а уж о Battle of The Bulge и говорить нечего. Два подразделения пехоты, разделенные двумя-тремя десятками метров, решают все вопросы за три-пять секунд. Дружный автоматный залп, поддерживаемый хриплым

Кстати,

раньше при неправильном планировании вы могли забыть про орудие на невыгодной позиции, теперь появилась возможность выкатывать его на передовую.

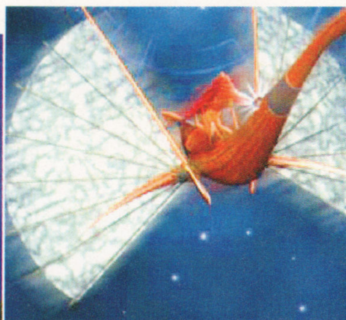
Новички сражений

Close Combat не был бы Close Combat'ом, если бы в очередной части этой саги не появились новые виды пехотных подразделений и бронетехники. Разумеется, пополнения в основном затронули «механических коней» войны. Появилось много новых легких броневичков и разведывательных машин. Старая, обкатанная техника обросла новым вооружением. Например, на один из подвидов американской «братской могилы пехоты» — M3 установлена стационарная крупнокалиберная базука, которая дает этому полугусеничному траку хоть какие-то шансы на выживание при нечаянном столкновении с вражеским танком. Появились новые полевые орудия, например, колесный вариант немецкой противотанковой пушки PAK-43, которую теперь можно катать по полю боя

Немного ослаблены танки — теперь у отряда смельчаков, незаметно подобравшихся к «пантере», есть шанс закидать ее гранатами.

Кроме этого, очень грамотно сделаны разрывы снарядов, мин, фазы горения подбитой техники вызывают чувства сравнимые с нирваной. К сожалению, такая детализация требует серьезных аппаратных мощностей, но, с другой стороны, большая часть современных игроков уже успела затовариться соответствующей «материальной частью».

В качестве заключения отмечу, что компания Atomic Games в очередной раз выпустила неплохую игру, SSI наверняка заработает на ней круглую сумму. Однако не могу удержаться и положу ложку дегтя в бочку с медом, если этот издатель или любой другой, кто будет продавать Close Combat V, не решится на революцию жанра, играть я в нее не буду. Все, навоевался, организм требует новых развлечений! MG


Николай Барышников

АТЛАНТИДА 2

И деревья, как всадники...

Все течет, и все изменяется... Разве можно забыть те благословенные времена, когда практически все без исключения с упоением «резались» в King's Quest 1, Space Quest 1, Leisure Suit Larry 1... Никого не смущала CGA- и EGA-графика, потому что это были действительно потрясающие игры. Прошли годы, компьютерная индустрия бурно разрослась новыми технологиями, на смену четырехцветным палитрам пришли красивые видеоролики, многополигональный 3D, motion capture. Однако за всей этой гонкой технологий сам **квест**, его приключенческое «сердце» куда-то потерялись.

Сколько действительно интересных игр жанра adventure вышло за последнее время? Одна? Две, ну максимум три. Давно уже исполнен реквием по квесту, однако некоторые разработчики, подпитываемые энтузиазмом прошлых лет, до сих пор пытаются реанимировать этот вид компьютерных развлечений.
И, в общем-то, неудивительно, что французская команда Cryo Interactive Entertainment принимает в этом процессе активное участие — все-таки за их плечами солидный опыт. Да и задел был неплохой — первая «Атлантида» в Европе была воспринята «на ура». Видимо, поэтому французы и решили ковать, пока куется и в срочном порядке «склепали» новый квест на четырех дисках.

Начало начала

Народ, который позднее стали называть атлантами, получил в дар космическую Силу, заключенную в мерцающем Кубе. Благодаря этой Силе цивилизация Атлантиды стала стремительно развиваться.

На острове Шпицберген будущие атланты разделили силу Куба на две части — темную и светлую. Произошел раскол народа на два лагеря, и началась война, в результате которой сила Тьмы была побеждена и заточена в металлический склеп, которому придали форму головы. Атланты решили содержать две части Силы



Паспорт

Атлантида 2

Жанр: квест
Разработчик: Cryo Interactive Entertainment
Издатель: «1C»/Nival
URL: http://www.nival.ru/

Системные требования:
Процессор: Pentium 200 MMX
RAM: 32 Мбайт

отдельно друг от друга. Однако некоторые посчитали, что заключенную в металлической голове Темную Силу надо уничтожить, и решили отделиться от соплеменников. Таким образом, большая часть народа отправилась жить на Атлантиду, а раскольники, задержавшись ненадолго в Мурии, чтобы вернуть Кубу Светлую половину Силы, двинулись в противоположную сторону и поселились в Шамбале.

Много веков спустя на Атлантиде произошло нечто немыслимое: одержимый жаждой власти, принц Креон откопал голову и вновь выпустил Тьму на волю. Сет, герой первой игры серии «Атлантида», нашел Куб, принял и забытым (так считали стражи Тьмы).

Прошли тысячелетия, Атлантида уже давно покоилась на морском дне, оставшись в памяти поколений не более чем легендой, когда в 1054 году в созвездии Тельца вспыхнула сверхновая звезда. Не нарушит ли эта вспышка шаткое равновесие Тьмы и Света? Что это? Знак свыше? Причина или следствие? Тьма и Свет вечно стремятся поглотить друг друга. Кто же из них возобладает на этот раз?

Честь и отвага ведут Тена (героя этого фантастического приключения), носителя Света, на бескомпромиссную схватку с Тьмой. Он путешествует по всему миру, от Ирландии до Тибета, чтобы

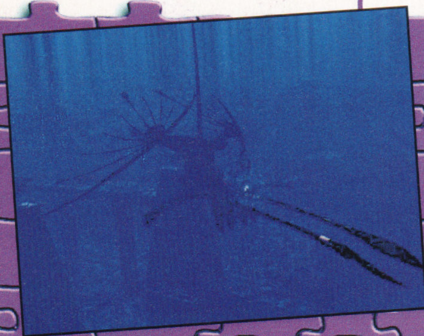
Честь и отвага ведут Тена, носителя Света, на бескомпромиссную схватку с Тьмой. Он путешествует по всему миру, от Ирландии до Тибета



поводырь — странный человек, познавший таинство левитации. Он лишь намекнет главному герою о его глобальной миссии, приоткроет дверь, ведущую на тайную дорогу познания мистических сил, переместит его дух в тело различных людей, живущих в удаленных уголках планеты.

Чудесные чудеса

Что самое главное для приключенческой игры? Наверное, нелинейность и «глубинная интерактивность», хотя нелинейность можно отодвинуть на второй план. А вот интерактивности в «Атлантиде 2» предостаточно. Во-первых, действие разворачивается сразу в пяти уголках нашей планеты (Китай, Юкатан, Тибет, Ирландия, Шамбала), при этом исследовать эти территории можно абсолютно в любом порядке. В каждой стране вам предстоит пообщаться с превосходно нарисованными персонажами, общее







в себя Свет и восстановил баланс между Светом и Тьмой.

Потомки раскольников, жители Шамбалы, остались стражами Тьмы (не путать со слугами Тьмы). Что же касается Светлой Силы, то она перешла от Сета к одному из его детей, а затем передавалась по наследству его многочисленным потомкам, которые даже и не сознавали, что являются носителями Сил Света, но все как один были путешественниками и бродягами, вечно ищущими чего-то... И никто из них не мог объяснить, что именно они ищут, почему не знают покоя, почему они вынуждены постоянно бродить по миру, ведомые тайным зовом...

Жители Шамбалы, хранители Тьмы, посчитали бы правильным решением соединить обе части Силы. Однако они боялись, что Тьма может одолеть Свет, и поэтому предпочитали удерживать эти две половины Силы как можно дальше друг от друга. Пусть уж лучше Тьма остается под крепкой охраной в Шамбале, а Свет — утерянным

найти Атлантиду, встретиться со своим темным отражением и выйти победителем из этой схватки противоположностей...

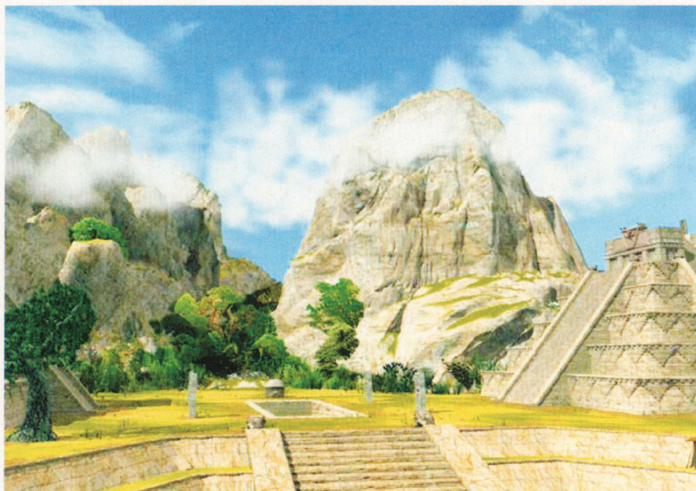
В начале игры Тен даже и не представляет, с чем ему придется столкнуться, он не знает, что означает странный знак, проявившийся на его ладони, однако у Тена есть

Догадайтесь, как зовут этого мужика? Жрец? Неправильно. Священник? Тоже нет. Студент? Да вы что в самом деле... Ладно, скажу по секрету: Очень Колоритный Дядька.



количество которых превышает шесть десятков. Пожалуй, именно общение с различными персонажами так выгодно отличает «Атлантиду» от похожих игр, например от Celtica канадской компании H+a. В «Атлантиде 2» присутствуют не только некая Тайна, мистика и романтика исследований, но и весьма значимый элемент общения. Именно посредством многочисленных диалогов с весьма колоритными действующими лицами вы и найдете ключ к решению загадки Тьмы и Света. Разумеется, помимо захватывающих диалогов, умело озвученных известными актерами, вас ждут и потрясающие головоломки, головокружительные испытания и зубодробительные паззлы, а также многочисленные «стандартные» квестовые элементы вроде мучительного поиска разнообразных предметов и еще более мучительных раздумий об их функциях.

Сюжет игры также нелинеен, так как вы сами выбираете, в какую страну направиться и в какого героя «вселиться», — никаких ограничений здесь нет. Если вы зависли на каком-либо этапе, все-



И ведь вся Атлантида была такой! Какой континент испортили, собаки...

гда можно начать заново, «с чистого листа», и попытаться разгадать другие загадки, переместившись, например, из Шамбалы не в Ирландию с ее бескрайними клеверными полями, а в Китай, страну боевых искусств и золотых драконов.

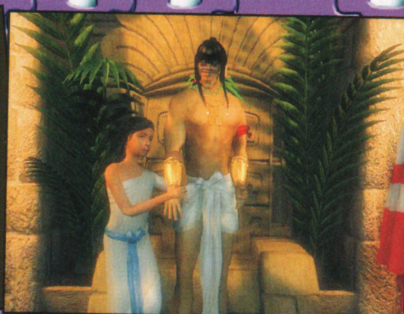
Ландшафты Атлантиды

«Атлантиду 2» можно смело назвать отличной, захватывающей игрой. И дело не только в качестве графики (она ни в чем не уступает все той же Celtica или Myst) или хитросплетениях сюжетных линий. Быть может, дотошный пользователь скажет, что ничего оригинального или сверхнового в ней нет и быть не могло, хотя, с другой стороны, задумайтесь — когда вы играли в добротный квест такого плана в последний раз (и не надо вспоминать Grim Fandango, все-таки это игра совершенно другого типа)? Сколько месяцев или лет прошло с тех пор, как вы спокойно бродили по степенным ландшафтам волшебных миров, наполненных качественной анимацией и красивыми звуками, создающими эффект полной реальности окружающего пейзажа? Что ж, сколь долго бы вы ни были лишены этой возможности, наконец-то она у вас появилась. В «Атлантиде 2» есть все то, чего нам так не хватало после Myst'а. Во-первых, это виртуальное приключение интересно само по себе: загадочные тайны затерянной Атлантиды, средневековая Европа, мудрый и коварный Китай... Во-вторых, графика «Атлантиды 2» действительно на высоком уровне. Симпатичные пререндеренные фоны, которые «живут» и «дышат»: летают птички, кудахтают куры, пасутся барашки, жужжат пчелки. Поддерживаются два разрешения: 640x480 и 800x600, правда, второй режим требует солидных аппаратных мощностей.

В «Атлантиде 2» присутствуют не только некая Тайна, мистика и романтика исследований, но и весьма значимый элемент общения.

Отдельного упоминания заслуживают персонажи, с которыми вам придется вступить в общение. Издалека они смотрятся средне, однако при ближайшем рассмотрении при «наезде» камеры вызывают стоны восхищения. Далеко не каждая команда разработчиков способна так грамотно и четко воссоздать человеческий облик — чего стоит хотя бы синхронизация движения губ компьютерного прототипа с текстом его монолога. Комар носа не подточит... А глаза... Да в таких глазах можно утонуть, далеко не каждая «реальная» девушка может похвастаться столь красивыми зерцалами души.









Музыка дополняет атмосферу необыкновенности, полностью погружает вас в нереальный мир далекого прошлого. Все мелодии удивительно гармонично сочетаются с окружающей средой, умело заставляют вас расслабиться, почувствовать себя в настоящей сказке.

«Атлантида 2» — отличный квест, достойный того, чтобы оказаться на полке, на которую вы ставите любимые игры. Эта симпатичная игрушка наверняка заставит вас просидеть за компьютером не одну бессонную ночь, да и стоит весьма недорого, если учесть, что лицензионная версия занимает ни много ни мало — четыре компакт-диска. MG

В общем,

«Атлантида 2» — отличный квест, достойный того, чтобы оказаться на полке, на которую вы ставите любимые игры.



Теперь я понимаю, почему вымерли атланты. На такую разок глянешь — и все, привет. Как минимум, обширный инфаркт обеспечен. Перед глазами встает картина: идет ТАКОЕ по центральной улице, а люди все падают и падают...







ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Мартовский Кот

Армимены выходят в космос: пришествие в утиль

Паспорт

Army Men: Toys in Space
Жанр: тактический симулятор
Разработчик: 3DO
Издатель: 3DO
URL http://www.3do.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 166
RAM: 32 Мбайт
Дополнительно: отсутствие колонок, ибо музыка ужасна



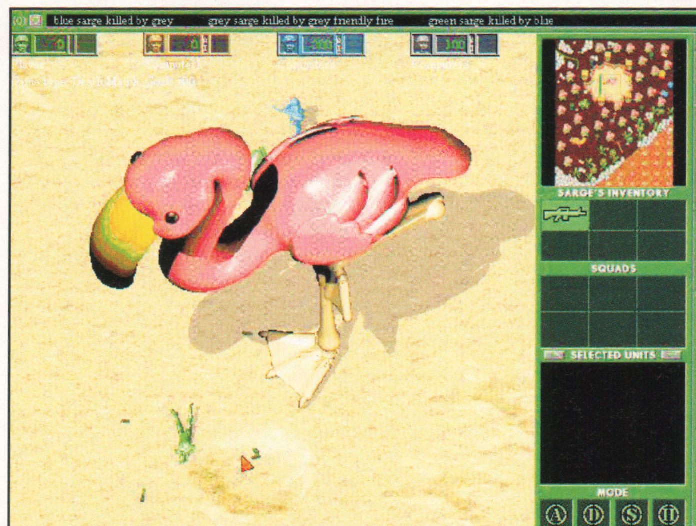
Мы опять возвращаемся к теме «стойких оловянных». Вышла... нет, не третья часть. Первая мысль, возникающая при взгляде на ArmyMen: Toys in Space, — господа из 3DO выпустили дополнительные миссии под видом новой игры. Многие нерадивые разработчики привлекались по подобной статье, но в этом случае все, как говорится, путем. Много нового есть у них, если вы, конечно, этого хотите. Ведь при отсутствии желания вас и силком не затащишь играть в «Солдатов на войне». Игра-то и впрямь специфическая. На любителя, **на эстета**, если хотите.

Первый непобедимый

Army Men I. Для своего времени игра, может быть, и не является прорывом в жанре, но все же новаторская и самобытная. Где еще найдешь такую уникальную возможность поиграть в солдатиков в "игрушечном" же окружении против таких же, как и вы, пластиково-целлулоидных оппонентов. В песочнице! Желающих нашлось не мало, но численного преимущества перед поклонниками C&C, WarCraft'а и прочих «первых полностью двухмерных» приверженцы Army Men не получили. Налицо было множество недостатков игры, которые даже играющие в нее денно и нощно признавали открыто. Да, хорошая анимация, да, неплохо прорисованный ландшафт, да, масса разнообразных движений у каждого юнита, танки, джипы, пушки и прочая военная техника. Но чрезмерно усложненное управление, использующее чуть ли не всю доступную клавиатуру (слава Богу, без комбинаций с Ctrl и Shift), возможность управлять лишь одним юнитом (какой такой тактический симулятор после этого?), отсутствие сейва на протяжении задания (только по факту выполнения), ужасающее своей занудностью музыкальное сопровождение и многое-многое другое делало игру

малоинтересной для широких масс. Но в Army Men играли: ходили в атаки на брустверы «коричневых» противников, давили пехоту оппонента танками и бронетранспортерами, бороздили прибрежные просторы на канонерках. Там было интересно, а потом наступил 1999 год и...

Играть, играть всем, кто играл в Army Men I, II. Прочим же — держаться от игры подальше, и ближе чем на расстояние выстрела рейлгана не подходить.



Второй непоколебимый

Army Men II. Это игра была уже много серьезней. Но и много сложнее. Подопечных стало больше, значительно. В первой части с горем пополам удавалось управляться с одним единственным юнитом, во второй же на наше попечение отдавалось уже от пяти-шести до двух десятков «зеленых» (а играть можно было только за них). Плюс танки, джипы, тяжелая артиллерия.

Но забыли товарищи разработчики про интерфейс, оставили его по существу в первозданном виде: мышиный привод, правда, явился-таки миру, облегчив задачу главнокомандующего, но вот все прочие наработки в жанре RTS были полностью проигнорированы. Ни выделения отдельных групп, ни горячих клавиш на вызов отдельных юнитов, ни элементарной регулировки скорости игры не появилось. И это было печально. Очень. Потому как играть хотелось: новые оригинальные задания, теперь уже не на «реальной» местности, а в окружении карандашей, ручек, пеналов и прочих предметов игрушечного интерьера; новые юниты, новое оружие, даже противники — и те новые (хотя и старые никуда не делись, остались при нас). С горем пополам, путаясь в хитросплетениях собственных пальцев, давящих на «горячие» клавиши, проходили мы одну миссию за другой. И даже, несмотря на весьма незначительное количество последних (двенадцать заданий, согласитесь, не густо), запоминались они надолго, отзываясь болью в голове и кистях рук.

Army Men II базировалась на том же движке, что и первая часть, чуть исправленном, доведенном до ума, но старом. И это был один из основополагающих факторов, убивших несостоявшийся успех. Игра отставала в плане графики от требований времени на год-полтора. А ввиду все той же сложности прохождения отвернулись от Army Men и старые поклонники. Игра стремительно теряла популярность, спасти ее могло лишь мгновенно выпущенное продолжение. Да не простое, а очень и очень хорошее.



Что ж, снесла курочка яичко. 3DO выпустило логическое продолжение своей игры. Но это еще не Army Men III (разработка последнего только ведется), но лишь промежуточный этап, призванный вновь разжечь интерес к сериалу, привлечь новых поклонников. Вот, что есть у них для нас.

Третий с костылями: мы вас не ждали

Движок остался прежним! Ах и увы! Хорошо визажисты 3DO в очередной раз довели, подправили спрайтовую какафонию «Армимена». Взрывы уже не так отвратительны, кадров анимации поболе стало, детализация явно улучшилась, все стало ярче, веселее. Теперь «Вояки» больше походят на Worms 2, нежели на самих себя год назад: красное, желтое, зеленое, радужно-фиолетовое, цвета в буквальном смысле «режут» глаза. Только это не минус, скорее плюс: общее «серое настроение» прошлых частей бесследно кануло в буйстве красок, потоке оттенков. Хорошо.

Вот только как ни крути, сколь ни изощряйся, а из топора каши не сваришь. Тем паче из старого



Если кто не понял, то это — ванна. И мы ведем активные боевые действия в ее окрестностях.

топорища: к сегодняшнему дню движок окончательно устарел и никакие доработки его не спасают. Единственное, на чем еще остался шанс «выехать» в массы, — это новаторство и разнообразие. С первым дела обстоят плохо. Если быть более точным, то никак. Значит, дело в разнообразии? Именно в нем. На название внимание обратили? А зря. Космос-то не с боку припеку тут, а в качестве нового плацдарма для ведения боевых действий.

Теперь «Вояки» больше походят на Worms 2, нежели на самих себя год назад: красное, желтое, зеленое, радужно-фиолетовое, цвета в буквальном смысле «режут» глаза.

Из далекого космоса прилетели к нашим арминенам галактические сотоварищи. Звучит, конечно, омерзительно, но так и есть на самом деле. Плюхнулась в нашу песочницу летающая тарелка, полежала там немного, и вот уже мы боремся не только



с «коричневыми», «синими» и «черными», но и с неведомыми чужаками (Aliens), досадившими нашим новым приятелям (Galactic Army). Последние же не просто сражаются на нашей стороне, но и поступают в наше полное подчинение.

Дальнейшее повествование позволено будет нам преподать, перечисляя состав и назначения войск каждой из сторон и возможных режимов кооперативной игры. Своеобразный мини-Guide для игравших в первые две части и для новичков. Для первых — чтобы углядели наличествующие отличия, для вторых — чтобы уяснили ситуацию на местах.

Тинейджерские войны: могила неизвестного солдата

Войска Army Men (Troopers)

Rifleman — простой ружейник. Такой, какой он был в предыдущих частях игры. Винтовка и заряды, вот и все его приданое. Патроны не вечны, и нужно собирать их на поле боя, новое оружие взамен старой «духовушки» можно отыскать там же: гранаты, огнеметы, автоматы. Универсальный боец, он же самый дешевый.

Grenadier — Гранатометчик. По цели попадает тем лучше, чем ближе к ней подобрался, а потому идеальной тактикой для него будет приблизиться попластунски и метнуть заветный взрывпакет во врага. При точном попадании «в живых» останется разве что танк или ракетница врага, прочие же юниты порвет на грелки.

Flamethrower — Огнеметчик. Тут все предельно ясно. Бой — только на ближней дистанции, но зато как он это делает! Пылающие солдатики врага с дикими воплями носятся по окрестностям, сея неразбериху в рядах компьютерного оппонента.

Bazookaman — БА-ЗУ-КА! Один удар — четыре дырки. Вернее одна, зато какая. Зарядов — ой как немного, но найти можно. Воистину непобедимым боец становится при поддержке более легкой пехоты, так как в ближнем бою постоять за себя сам практически не может.



Army Men (Vehicles)

Tank — Агрегат мощный, но действует лишь при наличии внутри грамотного водителя (любого бойца вашей армии). Достаточно неуклюж на разворотах и медленно поворачивает башню, но зато давит гусеницами зазевавшихся врагов и при попадании выносит любого противника, кроме тяжелой артиллерии.

К слову,

мы боремся не только с «коричневыми», «синими» и «черными», но и с неведомыми чужаками (Aliens), досадившими нашим новым приятелям (Galactic Army).

Half-Track — Транспортная машина на треках. Передвигается — медленно, вместимость — низкая, зато проедет, где угодно.

Jeep — Легкий маневренный, оснащен пулеметом. Два солдата — и он превращается в мощную боевую единицу, способную сеять смерть в радиусе четырех клеток вокруг себя.

Truck — Вторая модификация транспортного автомобиля, более вместительная и маневренная. Как следствие, предпочтительна при обилии финансов.

PT-Boat — Там, где есть вода, не обойтись без канонерки. Кормовой пулемет обладает достаточной кучностью огня и дальнобойностью, а сам катер неплохой вместимостью: десант — козырь в рукаве на некоторых заданиях.

Из дополнительных юнитов стоит отметить только радар, зенитную батарею, минное поле и ряд ремонтных сооружений. Удобно, практично, дешево. Можно организовать маленький аванпост и уже из него совершать диверсионные набеги в стан врага.



Поддержка с воздуха, жаль, что не нас, а подлых оккупантов. Но их это не спасет. Однозначно.

Galactic Army (Troopers)

Stunner — Аналог нашего ружейника, только с лазером. Умирает чуть медленней.

Paralyzer — Товарищ покруче, стреляет парализующими зарядами.

Gunner — Основной пеший юнит на протяжении всех миссий. Стреляет местным аналогом «гатлинга». Пяток таких воинов способны учинить в тылу врага апокалипсис.

Incenerator — Аналог гранатометчика, только чуть помощней, да и стреляет подальше.

Из дополнительных юнитов стоит отметить только радар, зенитную батарею, минное поле и ряд ремонтных сооружений. Удобно, практично, дешево.



Только не пугайтесь. Это не очередная боевая единица — всего лишь предмет интерьера.



Его очень удобно использовать на подступах к вражеской базе.

Robot — Неплохо дезактивирует технику, но вот в бою с пешим противником малоэффективен. С учетом низкой скорости перемещения, малоперспективный юнит.

В Galactic Army (Vehicles) в качестве водителей можно использовать и Army Men Troopers:

Speeder — Минометная платформа на воздушной подушке. Достаточно маневренная и скорострельная.

Rover — Ракетная установка. Уникальная вещь. Ее ракеты способны в считанные секунды разнести любую вражескую постройку в пыль. Два-три таких агрегата, и любая миссия для вас не проблема.

Alien Army

Larva — Разведчик. Но очень и очень медлительный. Практически бесполезный юнит.

Spider — Этот разведчик уже пошустрее, да и кусаться умеет неплохо. Стайка спайдеров — весьма опасный противник.

Drone — Рядовой юнит чужаков. Аналог нашего ганнера, только чуток помощнее.

Commander — Совершенно неистребляемый индивид, стреляет лазером и на раз выносит любого нашего вояку. Осторожность — первое качество, которое необходимо проявить в общении с ним.

Oculon — Весьма маневренный и скорострельный юнит, вот только дистанция стрельбы у него достаточно низка, из-за чего его сложно рекомендовать использовать.



Данный игрушечный самолетик оказался тут как нельзя кстати: из-за него необычайно удобно отстреливаться.

Вот такие дела. Говорить о балансе довольно сложно, но определенная закономерность все же наблюдается. Если у «землян» юниты достаточно мягко увеличивают свои характеристики по мере нарастания степени «крутизны», то у чужих наблюдается противоположная картина: пара безмерно сильных боевых единиц и несколько совершенно бесполезных. Galactic Army занимает промежуточное положение.

Но хватит разглагольствований вокруг да около. Выводы.

Играть, играть всем, кто играл в Army Men I, II. Прочим же — держаться от игры подальше, и ближе чем на расстояние выстрела рейлгана не подходить: для вас у игровой индустрии припасены куда более интересные развлечения. И если вы жаждете похожего действа, то поиграйте в тех же Commandos. По крайней мере, не придется сожалеть о бесцельно прожитых минутах за «голубым экраном». MG



FREESPACE II

Мартовский Кот

Хорошо отрытое старое

«Красно-фиолетовая эскадра Алари. Сотня кораблей, патрулирующих границы Галактического Конклава. Сквозь корпус, ставший прозрачным, я смотрел на рассыпанные в небе блестки. Стоило остановить взгляд на каком-то корабле, как его изображение увеличивалось. Хорошая технология у Геометров. Но разве в ней дело?»

Сергей Лукьяненко «Звездная тень»

Паспорт

Freespace II
Жанр: космический симулятор
Разработчик: Volition Incorporated
Издатель: Interplay
URL http://www.interplay.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 200 (рек. PII-400)
RAM: 32 Мбайт (рек. 128Мбайт), 3D-ускоритель

Вначале были подземелья, унылые и бесконечные. **Роботы воры и роботы трейлеры** — экскурсии в мире бесконечной канализации, раз за разом, день ото дня. Взрыв реактора — поиск выхода из шахты, спасение заложников — выход, поиск секретного оружия и очередная бешеная пляска по хитросплетению коридоров. Все мы были там, все прошли через это.

Минуло два года, и праздник вернулся: новые подземелья, новые противники, новое оружие — больше, лучше, разнообразней. Новые, куда как более многочисленные толпы поклонников ринулись в разверзшиеся шахты и натворили немало бед в подземных катакомбах, мало кто вышел обратно на поверхность, но вышедшим было, что рассказать. Глубокий мир, живущий по своим законам, не терпящий жалости и компромиссов, требующий твердости пальца на гашетке лазерной пушки и трезвого расчета перед очередной кровавой разборкой.

Раскол! Он случился годом позже, он разделил компанию Parallax, выпустившую две первых серии Descent, на две дочерние конторы. На Outrage Entertainment и на Volition.

Outrage Entertainment выпустила своего очередного «Десцента» и... Будет ли четвертая часть игры? Ребята, вы это чего, а!? Безотказно работавшее до этого очарование битв под землей словно ветром сдуло, или это мы насытились уже всем тем обилием клонов, которое появилось на рынке со дня выхода второго Descent. Не верю, такое не проходит, а значит, схалтурили разработчики, подсунули очередную в целом и первую в истории компании лажу. Нет им больше веры, пускай хоть десять частей выпускают — святого поклонения их детищу больше не видать. Другое дело Volition.

Годом раньше передовое человечество в лице игроманов всех стран, до которых только докатился бум компьютерной технологии, вышло в открытый космос. FreeSpace!!! Теперь уже, после выхода Descent 3, становится понятно, что секрет играбельности (гений разработчиков) всецело пере-

кочевал к звездам. Видимо, там ему просторней живется, нежели в хмурых подземельях. Фурор, сенсация, мегахит. Фантастические рейтинги во всех игровых изданиях. Потрясающая графика, анимация, играбельность.

«Фриспейс» оценили, прошли не один и не два раза и положили на пыльные полочки: игра не располагала к многократному прохождению, слишком уж фиксированы и ограничены были возможности в каждой отдельно взятой миссии. Поэтому ничего другого не оставалось, кроме как покориться воле судеб и ждать грядущего продолжения, о работе над которым разработчики заявили вскоре после выхода первой части.

Звезды — холодные игрушки

Человечество активно осваивало космос. Пожалуй, даже чересчур активно. Космические корабли бороздили межзвездные просторы неведомых астрономам галактик, создавались новые колонии… умирали старые: сил и времени поддерживать каждый оплот человеческой жизни на малоперспективных, но уже освоенных планетах не было. Семимильными шагами люди шли вглубь Вселенной, покоряя все новые и новые рубежи. Тогда-то и возникла необходимость в новой форме правления: существующая форма государственного контроля над жизнью уже не могла обеспечить должного порядка. Так возникло Галактическое Содружество Землян (Galactic Terran Alliance). Жестокие методы урегулирования внутренних конфликтов, нетерпение к региональным новым формам правления, жесткие рамки законов и постоянный контроль над колонизированными планетами — тоталитаризм чистой воды. Как и во все времена, были недовольные, но с ними поступали по закону военного времени, и вскоре на судьбу роптало лишь незначительное количество народонаселения — те, кому жилось совсем уж несладко. Несмотря на подобные методы государствования, средний уровень жизни рядового гражданина заметно возрос. Мир во всем мире и тому подобное. А потом был первый контакт. Раса людей (Terrans) столкнулась в космосе с расой васудан (Vasudans). Дружественной встречи, рукопожатий и снисходительного

Секрет играбельности (гений разработчиков) всецело перекочевал к звездам. Видимо, там ему просторней живется, нежели в хмурых подземельях.

похлопывания по плечу не получилось. Вспыхнула война, безумная в своей бессмысленности и кровопролитная.



Уже четырнадцать лет ни за что ни про что в вялых перестрелках (технический уровень рас оказался приблизительно на одном уровне развития, а потому тотального уничтожения одной из сторон не состоялось) гибли тысячи, миллионы людей и васудан. И был новый контакт. На сцену неожиданно выступили шиване (Shivans). Такого не ожидал никто. Столь сильной ненависти ко всему живому вокруг себя. Шиване без разбору уничтожали корабли землян и васудан, крошили в мелкий винегрет огромные крейсеры Содружества, могучие линкоры Васуды гибли под огнем истребителей нового противника. Тогда-то бывшие враги (люди и васудане) сплотились перед лицом новой опасности, и началась новая война. Поначалу уровень технологии шиван заметно превосходил уровень технического развития Альянса (содружество Земли и Васуды), но ученые работали не покладая рук, и вскоре силы уравновесились. Альянс начал теснить шиван, выбивая их из галактики все дальше и дальше.

Но среди людей всегда находились предатели: Hammer of Light встали на сторону шиван. Они делали свое черное дело вне контроля врага, ибо те не шли ни на какой контакт, и нечем было объяснить их действия. Но это не спасло шиван, война, длившаяся меньше года, закончилась полной победой Альянса. «Люцифер» — флагманский крейсер шиван — был разрушен, и неведомый враг ушел из владений землян и васудан. Мирное существование длилось 32 года, до того момента, когда ощетинившиеся новыми технологиями, словно зимние цветочные ларьки чахлыми розами и маргаритками, корабли шиван снова не вторглись в пределы обитаемой части Вселенной.

Подразделение Aquitaine, вы — молодой начинающий пилот истребителя. Ваше крыло направлено на боевое задание. Все, как в старых добрых StarWars. Чего еще желать!?

Было, есть и будет есть

Было — множество разнообразных миссий, в новой части порядка тридцати. Различающихся качественно: уничтожаем вражеские истребители — хорошо, эскортируем транспорты — неплохо, атакуем караваны врага и защищаем базы союзников — просто замечательно.

И количественно: применительно к собственному вооружению, числу оппонентов и союзников,



Сквозь темные глубины космоса к нам несутся злые враги, слегка подтормаживая на поворотах из-за недостатка оперативной памяти.



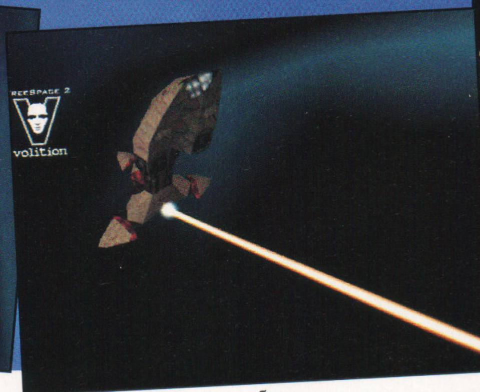
Типичная ситуация — один очень большой корабль, на который наезжают корабли поменьше. Ну очень страшно наезжают. Только ему ну совершенно наплевать.

соотношению истребителей и бомбардировщиков в подчиненном звене, дальности до цели и временному ограничению на выполнение задания.

Задания основные, второстепенные, дополнительные, задания-бонусы. В каждой миссии! Собственно, без комментариев, с маленьким намеком на то, что выполнять стоит все, иначе останетесь без новых технологий, а без них — никуда. Даже миссии-тренинги, то и дело подкидываемые заботливыми разработчиками, стоит выполнять, выполнять всегда. Нет-нет да и подкинут бонус: новую ракету или броню шибко хорошую. Нет, можно, конечно, пройти игру и на базисном уровне апгрейда корабля, но, во-первых, это будет сложность Easy (когда играть совершенно не интересно, враг — туп, имбецилы истребители, маразматики — крейсера и бомбардировщики), и, во-вторых, это будет уже откровенная аркада, а не симулятор. Вам это надо?

Еще один стимул делать все вовремя и правильно. Медальки, орденочки, нашивочки. Пустота, одно слово, но видеть коробочку, в которой поблескивают всевозможные награды Альянса, все же приятно. Кстати, это к разговору об угловатости сюжета, который сохранил все свойства, присущие первой части и даже поднабрал в своей отчужденности от игры. Много, очень много никому не нужных слов. Нас кидают по галактике от задания к заданию, туманно давая понять, что «так надо», и вообще патриотизм — есть самое главное чувство любого нормального человека. Простите, но, видимо, я не совсем нормален. Да в любой самой прожженной аркаде сюжет на порядок интересней и много крепче держится за отдельные миссии, чем в FreeSpace-II! «Дорогая редакция, я ...»







Корабельный парк

Теперь о том, на чем мы летаем. А летаем мы на истребителях, штурмовиках и бомбардировщиках. Вообще-то в игре представлено порядка 60 различных видов летсредств, но большая часть — это контейнеры, линкоры, эсминцы и иже с ними. Короче, полетать на них не дадут, а поэтому забудем про них. GTF Ulysses, GTB Hercules, Medusa, Apollo — это уже ближе к телу, на них нам предстоит выполнять задания. С точки зрения физики тот же истребитель не многим отличается от штурмовика или бомбардировщика: предельная скорость — выше, маневренность — чуть лучше, но в целом очень и очень похоже. Основные различия в инерции, бомбардировщик сильнее заносит, а вот маленький Ulysses в мгновение ока развернется и вновь бросится на врага.

Вы — молодой начинающий пилот истребителя. Ваше крыло направлено на боевое задание. Все, как в старых добрых StarWars. Чего еще желать!?

Закрома родины: арсенал

Интересней с оружием. Его много, хорошего и разного. Начальные наработки ученых просто смешны. Уровень технического гения шиван в очередной раз показан во всей красе: новые ракеты, бомбы, пушки, торпеды. Старые технологии списаны в утиль, только Disruptor останется при нас. «Фениксы», «Стилетто», «Интерцепторы» и прочие им подобные давно отдыхают на местной свалке. На смену им приходит лазерная технология. Один выстрел вражеского крейсера, и широкий луч располовинивает линкор Содружества, а от попавшихся на пути кораблей классом пониже и вовсе ничего не остается. Все наводится на цель не просто так, а с дополнительным таймером слежения, то есть, сначала вы захватываете цель в прицел, затем выбираете конкретную точку приложения ракеты (двигатели, вооружение, броня), и уж затем начинается процесс окончательной наводки, зависящий от класса установленного оборудования и от самой ракеты. Потеряли цель из прицела до полной фокусировки — извините, но придется начинать процесс наводки с самого начала.



Сейчас он взорвется, и долго будет плакать васуданка над баночкой с тремя челюстями своего почковатого отпрыска от левой ветки. Ну, или что-то вроде этого.

Кстати, и заданий по элементарному выведению из строя кораблей противника (но не уничтожению их) в игре предостаточно.

Переходя к разговору о тактике ведения боя и об уровне AI противника, хочется отметить, что реализованы они на самом достойном уровне. Враг ой как не глуп, особенно на уровне Hard (про уровень Easy смотри чуть выше). Стремительно атакует с тыла, берет в кольцо, прикрывается крупными кораблями, перегруппировывает силы прямо в ходе боя. Хорошо, еще лучше, замечательно. Так держать, со времен FS-I котелок противника стал варить только лучше, ничуть не потеряв хватку, а напротив, во многом перещеголяв шиван «первого поколения».

Востребованный потенциал

Есть — теперь о том, что в игре изменилось и в какую сторону. Ну о том, что заданий стало больше, что они стали разнообразней, о том, что изменился состав вооружения и корабельный парк, мы уже сказали. Приплюсуйте ко всему окончательную гипертрофию отдельных представителей вражеского флота и кораблей Альянса. Таких монстров вы еще не видели. Я понимаю, что в первой части на корпусе того же «Люцифера» легко можно было спрятать звено бомбардировщиков, но в FreeSpace-II подобный максимализм приобрел, таки свои законченные сложившиеся черты. Теперь ведение боя «на поверхности» огромных линкоров, крейсеров, космических станций стало нормой вещей. И это есть здорово, больше того — потрясающе интересно. Игра в прятки с крылом шиванских истребителей в хитросплетении складок корпуса васудanского линкора, что может быть прекрасней. Уж не началось ли обратное развитие «Фриспейса» в Descent, его подземные копи и паутинные лабиринты. Даже если так, то оно только к лучшему.

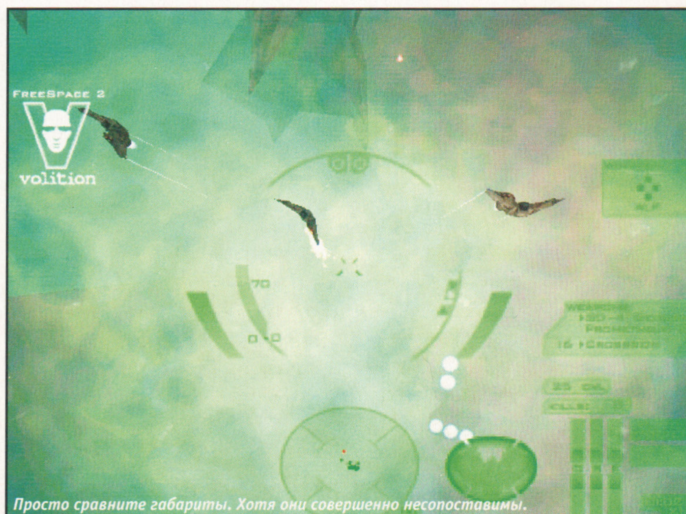
Основное же изменение претерпела графика игры. Она стала ярче, красивее и разнообразней. Всполохи взрывов теперь заставляют не только пялиться на монитор в тупом восхищении, но и приводят к факту осознания, что играешь в самый «крутой» (по крайней мере, в плане графики) симулятор космических баталий. Старый движок, новые возможности. Кто же знал, что из, казалось бы, безупречного и доведенного до совершенства графического ядра The Great War можно состряпать ТАКОЕ, да еще и в разрешении 1024x768! Короче, нам в очередной раз сделали красиво, очень красиво.

В любой самой прожженной аркаде сюжет на порядок интересней и много крепче держится за отдельные миссии, чем в FreeSpace-II.



Реинкарнацию претерпели и звук с музыкой, причем тоже в лучшую сторону. Композиции — все больше величественно-торжественные, звук — преимущественно яркий, живой, атмосферный. Хотите еще!? Пожалуйста. До ума доведена игра многопользовательская. Жаль, конечно, что так и не введен режим «догфайта», но и без него рубиться довольно весело. «Стенка на стенку» и «кооператив». Все, как и раньше, с одним небольшим новшеством: 28800 теперь считается удовлетворительным, а не минимально допустимым, так что нам дали возможность ощутить все прелести командных баталий на просторах открытого космоса. FreeSpace, понимаешь.

Будет есть — еще как будет. Ресурсы ваших компьютеров. Что вы там говорите? P-300, 32 Мбайт, первый Voodoo. Ну что ж, оно, конечно, можно. Только играли бы вы тогда в The Great War, так-то оно лучше будет. Для новых возможностей и машина нужна соответствующая: предпочтителен PII-400, 64 метра оперативки, Voodoo 3 3000. Вот тогда игра покажет, на что она действительно способна. И это «что» того стоит, уж поверьте.



Просто сравните габариты. Хотя они совершенно несопоставимы.

Пролетая над гнездом «кукушки»

Вернее, над гнездом WingCommandera и иже с ним. Гнездо — оно же могила. Первый «Фриспейс» установил неплохую крышку на гроб подобных поделок, и за установленный срок никто сию планку не взял, как ни старался. FreeSpace II, хоть и оказался «набором дополнительных миссий» с циферкой два на коробке, но прочно прибил крышку к дубовому ящику, и теперь уже нужны воистину титанические усилия, чтобы эту крышку выбить обратно. Volition не сдает позиций. И лишь гордо реют над многочисленными крестиками массивные GTB Medus'ы и проворные GTF Ulysses'ы. Мы хотим большего! Мы хотим FreeSpace III!!! MG



Владимир Веселов

FLIGHT UNLIMITED III

Обнимая небо крепкими руками

Паспорт

Flight Unlimited III
Жанр: гражданский авиасимулятор
Разработчик: Looking Glass Studios
Издатель: Electronic Arts
URL Http://www.headgames.com

Системные требования:
Процессор: P 166
RAM: 32 Мбайт

Как вы относитесь к гражданским **авиасимам**? Никак? Ну и зря! Вот представьте себе - раннее утро, ярко светит солнышко, по небу плывут редкие облака. Вы садитесь в свой легкий одномоторный самолет, щелкаете тумблерами, проверяете состояние систем, наконец нажимаете кнопку запуска двигателя. Мотор несколько раз чихнул и ровно загудел, набирая обороты. Поговорив по радио с диспетчером, вы начинаете выруливать на полосу. Готово, вы стоите на старте, мотор ревет на полной мощности, самолет весь дрожит, словно от нетерпения. Вы отпускаете тормоза и после короткого пробега легко отрываетесь от земли и начинаете набор высоты.

Чем выше вы поднимаетесь, тем дальше отодвигается горизонт, шире доступное вашему взгляду пространство. Вскоре вы уже видите, что Земля действительно круглая. Но вот ваш самолет поднимается вровень с облаками, и вы обнаруживаете, что это не маленькие клочки ваты, как это представлялось с земли, а громадные снежные горы с долинами и ущельями...

Ну что, вы готовы бежать в ближайший ларек, покупать первый попавшийся симулятор гражданских самолетов? Нет? Тогда бросайте читать этот обзор и идите гонять монстров в «Кваке», биться с драконами в HOMM или осваивать просторы Альфы Центавра. А если готовы, то даю вам совет начать со Flight Unlimited III. Вы не верите мне на слово? Вполне

понятно, тогда прочитайте нижеследующий рассказ.

Рассказ в картинках

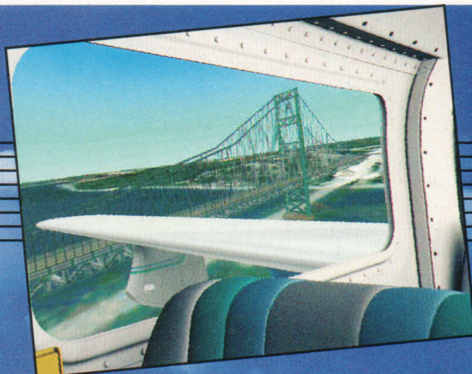
По традиции, об авиасимах рассказывают в следующем порядке: графика, требовательность к железу, реалистичность, моделирование местности, оригинальные фишки. Не буду отступать от традиций, только объясню все просто и на примерах.

Основную оригинальную фишку вы уже должны были заметить сами, разглядывая все эти картинки. Ну, конечно же, я имею в виду наличие в игре гидросамолетов.

Итак, графика. Посмотрите на прилагаемые картинки — одни из них сняты с реальной игры, другие взяты с инсталляционного диска.



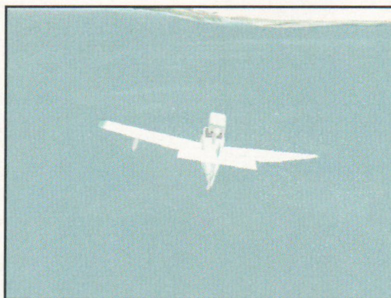




Как правило, картинки, показываемые при инсталляции, лучше реально видимых в игре. Но попробуйте тут определить, какие картинки откуда взяты?

Определили? Так это потому, что реальные картинки сняты на P 200, 64 с акселератором Voodoo I. И честно признаюсь, при рулежке по земле и на малых высотах игра довольно сильно подтормаживает, но уже на высоте 500 метров торможение становится вполне приемлемым, ну а на 2000 метров и совсем пропадает. Вот вам о требовательности к железу. Впрочем, поскольку есть очень гибкая система настройки графики и звука, можно играть и на худших компьютерах, естественно, что картинка при этом будет не такой красивой, но вполне приемлемой.

Чтобы узнать все о реалистичности, посмотрите на картинку с зарывшимся одним крылом в воду гидропланом. Получилась она так: во время разгона по глади озера я заметил, что не успеваю взлететь до встречи с берегом, и решил слегка повернуть. А скорость-то была очень приличной, и аэродинамическая сила, действовавшая на крыло, оказалась больше суммы архимедовой и гидродинамической сил, действовавших на поплавок. Естественно, он ушел в воду, а за ним и крыло. Это я тут нарочно напустил технических подробностей, чтобы вы лучше поняли, насколько серьезно отнеслись авторы игры к вопросам моделирования движения гидроплана по воде. Ну а уж о том, что и в воздухе они все сделали как надо, и говорить нечего.



Законы физики в действии, или Чем вода отличается от суши. При резких виражах внешний поплавок уходит в воду, а за ним и крыло. Чем это может закончиться, соображайте сами.

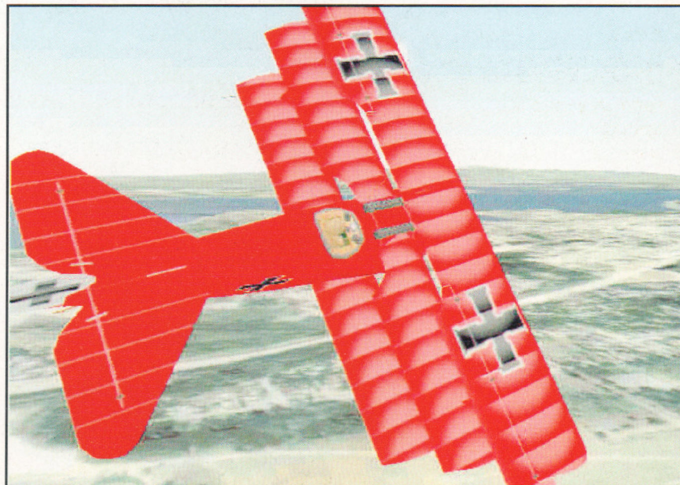
Насколько тщательно смоделирована местность, можно понять, взглянув на любую из картинок с домиками. Думаете, это только в крупных городах и возле больших аэродромов? А вот посмотрите на картинку с куском карты. Видите, сколько там всяких кружочков и надписей? За каждой из них скрывается какой-то реальный объект или населенный пункт, и изображен он со всеми подробностями. А ведь этот кусок карты взят мной наугад. Не верите, что наугад? Ну ладно, почти наугад. Опять не верите? Ну хорошо, выбран специально, но из множества аналогичных.

Основную оригинальную фишку вы уже должны были заметить сами, разглядывая все эти картинки. Ну, конечно же, я имею в виду наличие в игре гидросамолетов. По-моему, такого нет ни в одной другой игре. Появление амфибий именно во Flight Unlimited вполне понятно, тут ведь все происходит в окрестностях Сиэтла и Сан-Франциско, где есть множество морских заливов, озер и рек. И в любом мало-мальски подходящем месте устроен гидроаэродром, так что было бы несправедливо лишать игроков возможности пользоваться ими.

Удалось мне убедить вас погрузиться в мир Flight Unlimited III? Нет? Тогда читайте следующий раздел.

Для недоверчивых

Я так понимаю, что вас не удовлетворило отсутствие описаний самолетов. Нет вопросов. Самолетов в игре целых десять, причем, так сказать, традиционных только пять. Это одномоторные поршневые Piper Arrow, Trainer 172 и Mooney TLS Bravo, двухмоторный поршневой Windhawk и реактивный Raytheon Beechjet 400A. Тут я должен признаться, что не уверен, существуют ли самолеты с такими названиями в действительности. Дело в том, что, скажем, Trainer 172 это всем известная еще со времен первых авиасимов Цесна. Однако нигде в описании это не упоминается. Может быть, у разработчиков игры были проблемы с использованием торговых марок, лицензированием, вот они и придумали для своих



Красный Барон возвращается. Ох, и наделал бы он шороху в небе над Сиэтлом, да пулеметы не заряжены.

самолетов собственные имена (остальным самолетам тоже можно противопоставить реальные прототипы с другими названиями). Впрочем, полной уверенности тут у меня нет, моделей самолетов-то выпускается много, а справочники у меня есть только по военным аэропланам.

К почти традиционным можно отнести Fokker Dr1 времен Первой мировой войны и P-51D Mustang из Второй мировой. Я их назвал почти традиционными потому, что и в другие гражданские авиасимуляторы время от времени включают какой-нибудь старенький военный самолет для разнообразия (в пятом, да, по-моему, и в четвертом MS Flight Sim был какой-то «Фоккер»). Хотя на этих самолетах установлены пулеметы, стрелять из них нельзя, так что повоевать тут вам не удастся.

Ну и, наконец, к совсем нетрадиционным относятся летающая лодка Lake Renegade 270 Turbo, поплавковый гидросамолет Muskrat Seaplane и мотопланер Stemme Motorglider. Как я уже говорил, гидропланов мне встречать вообще не

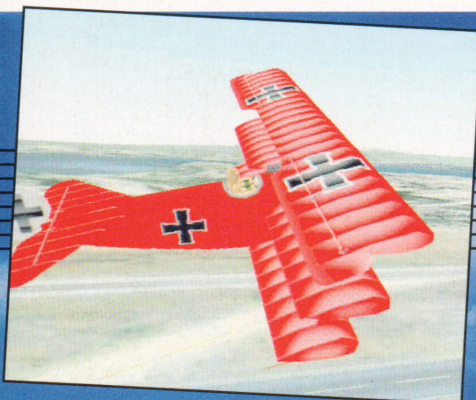


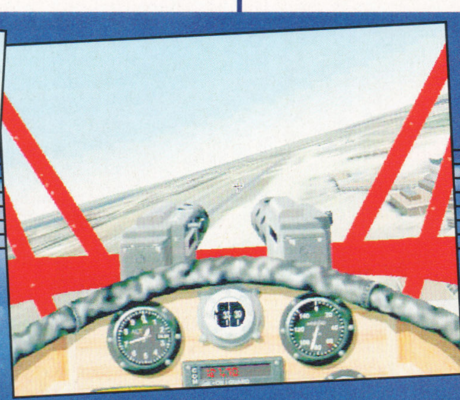
доводилось, а вот планеры попадались, но классические, безмоторные. А тут у нас есть планер с мотором, полетать на котором весьма интересно.

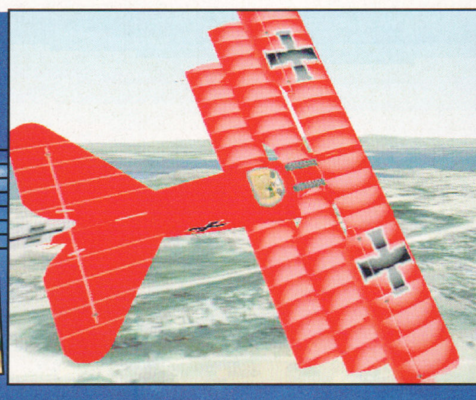
Делается это так, взлетаете вы как на обычном самолете (только планеру нужен совсем небольшой разбег), набираете высоту, отключаете двигатель и парите как птица. Высота при этом понемногу теряется, можно, конечно, опять

Общение с инструктором предполагает довольно солидные знания разговорного английского языка. Но нужен он не только для этого, перед взлетом вам приходится вести переговоры с наземными службами

запустить мотор, но горючего для него берется не много, всего на два-три подъема. Так что приходится искать восходящие потоки воздуха и долго в них кружить. Пожалуй,







полеты на планере это самое интересное, что есть в игре. Можно ставить перед собой всякие хитрые задачи — продержаться в воздухе как можно дольше, пролететь как можно дальше, перелететь с одного аэродрома на другой и т. д.

Достаточно интересны и полеты на гидропланах — прежде всего потому, что вы обретаете ни с чем не сравнимую свободу. Можно лететь куда угодно — в мире Flight Unlimited всегда найдется клочок водной поверхности, на котором можно совершить посадку. Между прочим, гидросамолет лучше всего подходит начинающим пилотам, ведь при посадке на воду не нужно точно прицеливаться на посадочную полосу. Вы можете садиться на водоем хоть вдоль, хоть поперек, главное — не наскочить на берег и не вылететь на мелководье.

Конечно, управление летающей лодкой или поплавковым гидросамолетом имеет свою специфику, особенно при движении по воде. Да и в воздухе самолет с двумя огромными понтонами под корпусом ведет себя несколько иначе, чем такой же, но с маленькими стойками шасси. Но освоиться с управлением такой машиной не так уж и сложно. Тем более, что есть возможность пройти практику под руководством опытного инструктора.

Тут я позволю себе привести цитату из «Двух капитанов» Каверина: «Мой инструктор, он же начальник школы, он же заведующий материальной и хозяйственной частью — старый летчик времен Гражданской войны... Свои обязанности инструктора он понимает очень просто: он ругает меня, и чем выше от земли, тем все крепче становиться ругань». Ну так вот, во Flight Unlimited тоже попадаются такие инструкторы, правда, ругаются они не всегда, а только когда вы делаете что-то неправильно. Вообще, при полете с инструктором создается стойкое ощущение, что рядом находится живой человек — он комментирует ваши действия, дает советы, да еще и шутки отпускает вполне уместные.

Общение с инструктором предполагает довольно солидные знания разговорного английского языка. Но нужен он не только для этого, перед взлетом вам приходится вести переговоры с наземными службами, запрашивать разрешение на взлет. Потом во время полета вам сообщают о ситуации в воздухе, о погоде, да и переговоры диспетчеров с другими самолетами послушать интересно. Ну а перед приземлением нужно получить разрешение (иногда вместо разрешения вы такое услышите!).

Честно скажу, можно вообще не обращать внимания на наземные службы, взлетать и садиться где угодно и когда угодно. Санкций за нарушение «правил воздушного движения» не предусмотрено. Только чувствовать вы себя будете при этом дикарем, дорвавшимся до современной техники, да и игра много от этого потеряет.

Неужели мне все еще не удалось доказать вам, что Flight



Захожу в хвост, прицеливаюсь, жму на гашетку... то есть, извините, просто обгоняю. Хотя, если пролететь достаточно близко от другого самолета, он может свалиться в штопор.

Unlimited III — отличная игра? Ну что же, тогда вам предназначен следующий раздел.

Для особо недоверчивых

Вы полагаете, что в игре нет ничего, кроме взлетов, посадок да нудных перелетов из одной точки в другую? Ничего подобного! В игре есть еще сценарии. «Знаем мы, эти сценарии, — скажете вы, — взлететь с одного аэродрома и долететь до следующего. Или посадить самолет с неисправным мотором. Или еще какая-то бодяга». Не буду спорить, а просто приведу выдержки из одного сценария.

В лесистых горах северо-запада давно ходили легенды о Бигфуте — неком человекоподобном существе, изредка встречавшемся местным жителям и случайным туристам. А недавно это загадочное существо было замечено неподалеку от маленького аэродрома. Ваша задача — помочь местным лесничим найти и сфотографировать Бигфута.

Ну как, не слабо? Скажу вам, что на выполнение этого задания может потребоваться не один день (реального времени), придется совершать множество взлетов и посадок, неоднократно дозаправлять свой самолет, ну а окрестные холмы и горы вы изучите лучше, чем собственную квартиру.

А есть ведь еще сценарии, в которых вам придется гоняться за озерными пиратами, кружить над стадионом, где проходит футбольный матч, позволяя телеоператорам запечатлеть его самые интересные моменты, ну и многое другое.

Всего сценариев к игре прилагается одиннадцать, но есть возможности создавать собственные. Мощный редактор позволяет перекроить всю карту Америки, разместить множество, неподвижных и подвижных объектов и вообще творить все, что вам вздумается.



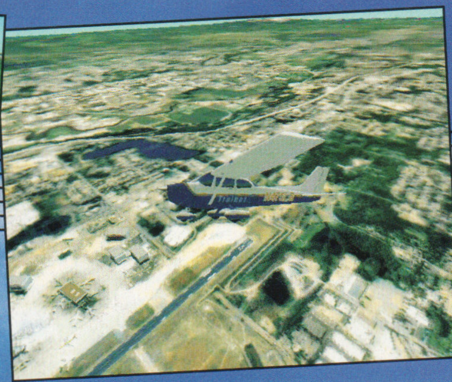
Куда это все пассажиры подевались? Или я взлетел раньше времени? Ну и ладно, сейчас наберу высоту, включу автопилот и пройду вон в ту дверцу, вдруг там бар устроен.



Ночной полет. Почти по Сент-Экзюпери. Между прочим, фазы луны в точности соответствуют тем, которые вы можете увидеть, выглянув в окно.

Еще, как мне кажется, вас насторожило, что я ничего не говорю о недостатках игры. Неужели их нет вовсе? Конечно же, есть, но не такие уж они страшные.







Прежде всего кому-то может не понравиться, что в игре не охвачена вся наша планета. Собственно говоря, в ней представлены только западные штаты США, да и то со всеми подробностями воспроизведены лишь окрестности Сиэтла, а остальная территория представлена более схематично. Но мне кажется, что это вовсе и не недостаток, все равно часами лететь из одной точки в другую скучно, лучше уж покрутиться вокруг этого самого Сиэтла. Тем более, что там отображены действительно все достойные упоминания объекты.

А есть сценарии, в которых вам придется гоняться за озерными пиратами, кружить над стадионом, где проходит футбольный матч, давая телеоператорам запечатлеть его самые интересные моменты.

Стоит также сказать об упрощенных приборных панелях самолетов: на них не представлены все, имеющиеся на реальном самолете приборы, но и теми, что есть, вполне можно обойтись. Тем более, что вряд ли кто-то сможет отслеживать все эти бесчисленные указатели и индикаторы, которые представлены, скажем, во Fly!

Есть и еще кое-какие мелочи, но говорить я о них не буду. На мой взгляд, они не перевешивают достоинств игры, так что разговор о них совершенно лишний. Если же мне так и не удалось убедить вас приобрести Flight Unlimited III, кому-то из нас двоих точно пора отправляться играть в «Кваку». MG



Летать на планере над горами это не ремесло, не наука, даже не искусство. Это просто песня!



MINNESOTA LAKE

GERMAN VILLAGE

IOWA FARMLAND

JAPANESE FIELD

MAINE FOREST

YELLOWSTONE PARK

Мартовский Кот

SNOWMOBILE CHAMPIONSHIP 2000

Фиаско снегохода



Мертвый, холодный край. Страна северного оленя и пузатого франта пингвина, с крутого айсберга ныряющего в студеную воду Ледовитого океана. А еще это страна могучих сибиряков с большими пушистыми бородами, ушанками, нахлобученными на лоб, большими красными носами. Страна ревущих **моторов**, «Буранов» и «Снежков», вспарывающих лыжами хрустящую снежную целину.

Паспорт

Snowmobile Championship 2000

Жанр: симулятор гонок на снегоходах

Разработчик: Second South Studios

Издатель: GT Interactive

URL http://www.gtgames.com

Системные требования:

Процессор: P 133

RAM: 16 Мбайт

3D-ускоритель

Сложно сказать, что подтолкнуло компанию Second South Studios к созданию симулятора гонок на снегоходах. Недостаток средств к существованию, желание заявить о себе или извечная ностальгия южного человека (см. название компании) по заснеженным просторам севера. Пускай это останется для нас загадкой. Важно лишь то, что ребята создали игру, которая, несмотря на очевидность жанровой принадлежности, станет маленьким маячком, на который будут равняться иные разработчики. Ведь, насколько нам известно, Snowmobile Championship 2000 является первым симулятором такого экстремального вида спорта, как езда на снегоходах по пересеченной местности и наезженным трассам. Ездить, конечно, приходилось: да хоть ту же Тамбовскую наездницу взять, довольно лихо выписывающую пируэты на



снежном мотоцикле ближе к финалу второй части. Но в виде симулятора — впервые. Теперь уж наверняка посыпятся, спастись некуда будет. И уж среди них наверняка найдутся и передовые технологичные, и с реальной физикой, и с десятью тысячью полигонов на квадратный сантиметр сноумобиля. Но родоначальника будут помнить. Собственно, на этом приятственные нотки придется оставить, потому как на повестке дня одни лишь дребезжащие аккорды. Недостатки игры. Разберемся в них по порядку.

Пройдя сквозь хитросплетения меню, мы волей-неволей оказываемся у святая святых любого симулятора (автомобильного, гоночного ли, воздушного, морского, неважно) — у болидов. Логично,



Гонки по зеркалу. Ну не бывает такого льда! Равно как и таких снегоходов.







что в игре в их роли выступают снегоходы. Не знакомые с детства четырехполозные «Бураны», а настоящие спортивные (трехполозные) машины,

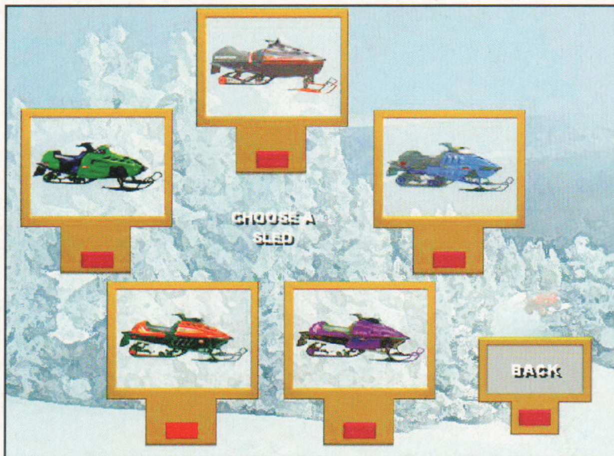
Если модельки снегоходов еще куда ни шло, то уж реализация окружения трасс заставляет впасть в состояние трупного окоченения.

производимые в единичных экземплярах на заказ и по ценовым показателям оставляющие далеко позади не только «феррари» Кармека, но и McLaren Дэвида Кулхарда с рулевой фарой и подседельным штырем. Так положено в жизни — за удовольствие надо платить, а за уникальное экстремальное удовольствие нужно платить вдвойне. Мы не станем оспаривать мнение разработчиков, но все же недоуменно покачаем головами, ибо все пять машин, представленных в Snowmobile Championship 2000, оскорбительно похожи одна на другую.

Технике, у которой единственной различающейся характеристикой является цветовая гамма обшивки корпуса, место не на спортивных трассах, а в лучшем случае на северном хуторе электрика Петрова. Ни тебе показателей скорости, ни упоминания об ускорении: предельно допустимая отметка скоростей у любого снегоката восемьдесят километров в час, о чем сообщает скромная надпись в углу экрана. И это все! О каком же тогда соревновании вообще может идти речь, когда все машины похожи, как две капли воды. Видимо, речь все же вести можно. У нас есть несколько уровней сложности, на самом низком компьютерные оппоненты сколь не пытаются, но догнать нас не в состоянии, пускай мы даже тридцать три положенных раза въедем в местный аналог забора, все равно красные, синие, желтые снегоходы соперников останутся далеко позади. Это крайность номер один. Под крайностью номер два у нас выступает уровень Hard, когда сорвавшиеся с места оппоненты уносятся за линию горизонта, не оставляя ровным счетом никаких шансов догнать их. С места — за



Никогда не летали на снегоходах? Нет? Вот теперь у вас есть шанс, тем более что на состоянии вашей машины это не отразится.



горизонт?! И это при общем для всех машин лимите скорости в восемьдесят километров?!

Трассы. Их у нас восемь экземпляров. Четыре американских и четыре европейских. Вот те, что первые







(американские), еще приемлемы, особенно хороша та, что в Скалистых горах. Но вот вторые (европейские), так те просто ужас какой-то. Эдакие ровненькие колечки, обрамленные то тут, то там плоскостями спрайтовых елочек, сосенок, изредка попадается какой-нибудь ухаб. Ладно бы доступ к ним совершался по очереди, постепенно. Так нет. Первым делом предлагается выбрать, по какой трассе гоняться изволим. Какой чемпионат! Упомянутый режим — единственный. Он же неповторимый. Так что повторять настоятельно не рекомендуется. Особенно, если принять в расчет графическую реализацию игры. Многие импульсивные личности любят употреблять в разговоре да и в статьях слово «отстой», я к их числу не отношусь, но это именно он, собственной персоной. Если модельки снегоходов еще куда ни шло (несмотря на удивительную похожесть), то уж реализация окружения трасс заставляет впасть в состояние трупного окоченения. Вспоминаешь графику игр трех- четырех годичной давности и начинаешь постепенно отходить: она это, родимая. Один в один. Что-то среднее между PowerBoat и X-Racing. Особенно умиляют елочки в виде двух перекрещивающихся плоскостей зеленого цвета. Хорош разве что лед: прозрачный такой, снегоходы отражающий. Как зеркало — один в один. В жизни такого не бывает, но ведь красиво, черт побери.



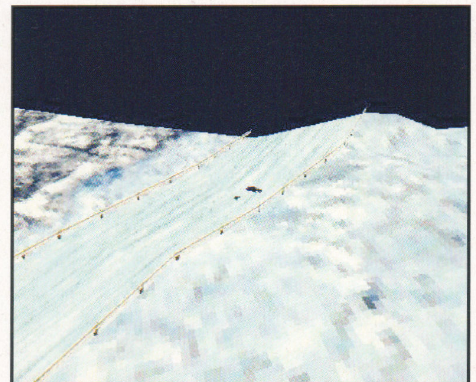
Вот так оно и бывает. Едешь себе, а там пиксельная елка. Вернее, палка и пара плоскостей.

Физика поведения наших болидов «уникальна» не в меньшей степени. Огромные, прямо-таки гигантские прыжки над сопками — оно, конечно, эффектно, но уж больно аркадно, в жизни такого не бывает. Столкновения ровным счетом никак не сказываются на снегоходах, ни в плане изменения текстур, ни в рабочих характеристиках. Ударился на полной скорости об забор или кочку какую, откатился и поехал дальше: на машине факт наезда никак не сказывается.

Столкновения ровным счетом никак не сказываются на снегоходах, ни в плане изменения текстур, ни в рабочих характеристиках.

Звук и полное отсутствие музыки. Если второе просто печально, то первое — наличие звука — прямо-таки катастрофично. Я такого еще нигде не встречал. И надеюсь, что еще очень долго не встречу. Так гудят пожарные машины, полицейские сирены, скорая помощь, но никак не маленькие маневренные снегоходы. Нонсенс, понимаешь.

Что же сказать в заключение. Появление игры, безусловно, факт очень и очень радостный. Как родоначальник нового направления Snowmobile Championship 2000 свое сделал,



и теперь диск с игрой можно с чистой совестью забросить на пыльные антресоли и честно ждать продолжателей начатого. А в том, что они появятся, и очень скоро, сомневаться не приходится. MG

Школа выживания (из ума)

Лыжникъ

В то утро Григорий Макарович Бузелков решил сходить в школу. Эта по сути своей дурацкая идея пришла ему накануне первого сентября, Дня знаний, совершенно неслучайно. Еще в середине августа у него состоялся разговор с двумя одноклассниками. Оба жаловались на жизнь и вопили, что первого сентября в школе их точно никто не увидит. Возмущенный однообразием этих воплей Григорий, умно глядя в потолок, провозгласил: «А я вот, например, обязательно пойду в школу в День знаний!» Тогда эта идея захватила умы молодежи. Действительно, никто же еще не догадывался приходить в учебное заведение когда надо. Это просто было признаком плохого тона! Так поступают только отличники и те, кто пытается скосить под них. Явление кого-либо еще расценивается остальной частью класса как желание подлизаться к учителям и грозит всяческими подставками и провокациями, так что, как правило, на уроках присутствует около семи человек. Однако и Бузелка, и его корешей, Рыло и Центра, заподозрить в проучительских настроениях было сложно, так что за свою репутацию они были спокойны.

Нельзя сказать, что это были хулиганы и редиски. Бить стекла в подъездах и очки на носах — не их стиль. Просто ребята были всем известными воинствующими пофигистами, а потому их не понимали и побаивались. Все трое собирались стать админами, а потому с восьмого класса начали отращивать себе пивные животы и на все реагировать со снисходительно-злобной усмешкой. Именно поэтому все свободное время компания Бузелка проводила за компьютерами, преимущественно играя в различные сетевые игрушки. Вообще-то до них доходили слухи, что админы занимаются вовсе не этим, но больше ничего делать они пока не умели, а потому только выдавали себя за крутых копьютерщиков, пользуясь обрывочными сведениями, почерпнутыми из кривых стайлусовских переводов хелпфайлов. Короче говоря, представление об этой троице вы уже получили, так что можно идти дальше.

> «Мы пригласили ведущих специалистов по различным играм, которые и будут учить вас другим наукам, новым наукам, наукам, которые нужны в том загадочном мире игр...»



К восьми часам утра Бузелок, как и было уговорено, пришел к зданию своего так называемого «второго дома». На дверях красовалась свеженапечатанное объявление: «Ученикам старших классов собраться в спортзале для заслушивания общешкольных объявлений. Директор». Эта фра-

за сразу насторожила партизанскую натуру ученика старшего класса. «Чего это такого умного можно услышать от директора?» — подумалось ему. Но желание развернуться и уйти Гриша поборол, так как заметил подходящего Семена Рыло, которого сам убедил в необходимости проснуться в семь. Отступать уже поздно.

В спортзале было тесно, даже несмотря на отсутствие значительной части учащихся. По сцене бегал директор, тщетно пытаясь подключить куда-то микрофон. На конце шнура болталась допотопная вилка от трехфазного кабеля, которую кто-то ради прикола приделал к школьному микрофону. Наконец это всем надоело и трудовик дернул за шнур, порвав последний и уронив директора. Поэтому директорская речь вскоре полилась через старый мегафон, обнаруженный у запасливого завхоза.

«Здравствуйте, дорогие учащиеся! В свой профессиональный праздник, а я думаю, что имею право считать этот день своим профессиональным праздником просто потому, что это мой профессиональный праздник, я хочу поздравить вас, если так можно выразиться, со своим профессиональным праздником! Давайте по...» В этот момент от волнения мегафон с грохотом упал на пол. Дрожащими руками директор поднял его и попытался продолжить: «Извините. Дорогие учащиееся, в этот вот свой профессиональный праздник, а я...». «Короче, Склихасовсий!» — грубо перебили его из зала. «Ах да, извините. В этот... Да-да, я это уже сказал. В нашей школе решено провести эксперимент. Полностью меняется система обучения в связи с изменениями условий жизни на нашей планете. Раньше у нас была одна лишь цель — подготовить подростающее поколение к новой жизни, к самостоятельной жизни! Научить ребят тому, что поможет им в нашем сложном мире. Это были не только базовые знания по различным наукам, но и умение сосуществовать с другими людьми и все такое... И я с гордостью могу сказать, что на протяжении многих лет мы достойно справлялись с этой задачей. Однако теперь условия жизни сильно изменились. Последнее время все чаще и чаще можно увидеть молодежь за компъютером. По статистике среднестатистический ученик нашей школы проводит за играми около восьми часов в день. Восемь часов — это почти все их свободное время, а следовательно, можно сказать, что жизнь их проходит в другом, виртуальном мире. Мы спросили себя, а нужно ли им там то, чему мы пытаемся их научить? Нет, это им абсолютно ни к чему! Именно поэтому мы пригласили ведущих специалистов по различным играм, которые и будут учить вас другим наукам, новым наукам, наукам, которые нужны в том загадочном мире игр... Тут мне из зала показывают, что пора закругляться, по крайней мере мне так показалось... Я уже почти закончил, еще несколько слов. Расписание мы новое разработали, так что посмотрите, оно там висит, просто не удивляйтесь, что предметы не те что обычно бывают, хотя мы и... Ну в общем все, и спасибо за внимание. Вопросы есть?».

Толпа учеников тупо смотрела на своего директора. Через пять минут они начали тихо брести к расписанию и в классы. Бузелок повернулся к своим друзьям и задумчиво произнес: «Моя думает, наша стать отличник...» И они присоединились к большинству.

Урок первый. Гражданская оборона

Название первого урока Бузелку не показалось уж очень оригинальным. Даже скорее наоборот. А когда он увидел в классе все того же военрука, которого каждый год традиционно поздравлял с восьмым марта, то вообще подумал, что директорская речь — подставка. Однако, как оказалось, он был неправ.

«Здраустуйте дэти!» — Сказал полковник кавалерии в отставке, Чапай Васильевич Иванов — «У наше тюжелое урємя...» «А нельзя говорить нормально?» — Спросил кто-то с задних парт. «Можно. Правда это скучно, но если вам так больше нравится... Значит так, я читаю вам курс гражданской обороны, теперь это основной предмет в нашей школе. Вы сами понимаете, что редкая игра обходится нынче без кровопролития и военных действий. А значит надо быть всячески подготовленным к обороне! Посмотрите на статистику: в реальной жизни человек умирает в среднем один раз в жизни, тогда как в играх это число колеблется от пяти до двадцати раз в день! Невооруженным взглядом видно где опаснее! А поэтому в виртуальном мире гражданская оборона становится наукой номер один. Сегодня мы для разминки будем разбирать несколько ситуаций, которые, вполне вероятно, могут возникнуть у вас в одной из игр. А вы мне скажете, как на это можно прореагировать. Вот во-первых: вы идете по коридору. Вор обнаруживает на стене какую-то кнопку, а так как показатель «любопытство» у него тринадцать, то сразу пытается на нее нажать. Вы чувствуете, что под вами начинает открываться люк. Ваши действия? Рожков, отвечай».



— Ну... Мы падаем! — Решил отшутиться Рожа.

— Упааааааааааал, отжаааааааался!!! — Завопил отставной кавалерист, еще минуту назад похожий на нормального человека. — Вы мне тут шутки шутить пришли или где? Два наряда вне очереди!!! Итак, кто ответит?

— Опишите комнату, — попросил отличник Речниковский.

— Очень правильный вопрос, — опять обратившись в мирного учителя произнес Иванов. — Коридор пустой, сзади закрытая дверь, через которую вы вошли, впереди поворот. Пол неровный, края острые. На стене кнопка, вернувшаяся в нормальное положение.

— Он что ДМ что ли? Говорит, как партию ведет... — шепнул Бузелков Центру.

— Ага, ДМ. Так и вижу водит партии. Причем по плацу...

Тем временем отличник задумчиво пытался нарисовать схему коридора в своей тетради. Через несколько минут он нерешительно поднял руку.

— Я отпрыгиваю в сторону... — запинаясь промямлил Речниковский.

— Вы не успели, — ехидно возразил Чапай Васильевич. — Упали и теперь сидите в яме! Кто еще ответит?

— Я отвечу. — Крикнул с последней парты Бузелок. — Кнопку я еще раз нажму.

— Правильно! Теперь, надеюсь, вам более-менее понятно, чего я от вас хочу?

— А что мне эта ваша кнопка? Я в ролевушки не играю вообще! Чего вы меня учите вещам, которые мне точно никогда в жизни не понадобятся?! — Обиженно пробурчал Речниковский.

— Никогда не можешь с уверенностью знать, что тебе понадобится в жизни. — Назидательно произнес Бузелок и ухмыльнулся. Уж больно похож был его ответ на любимую фразу все того же отличника, который все время учил какую-то галиматью вроде квантовой физики...

Тем временем Чапай перестал рыться в каких-то записях и стал зачитывать следующую ситуацию.

— Вот вполне реальная ситуация на психологию. В вашей партии три NPC. Один маг-некромант, один дворф воин-вор и один эльфийский маг. Некромант уйдет, если прогнать его друга дворфа, а эльф его терпеть не может и скоро взбунтуется. Сам дворф вам не особенно нужен как воин, вы все равно превосходите его. При этом вам необходимо выбраться из шахт, а чтобы пробиться к выходу, нужна магия, так как вокруг волшебные ловушки. Потеря хотя бы одного мага равносильна смерти. Ваши действия?

— Я пущу дворфа гулять по ловушкам, тогда и человеческий маг и эльфийский не будут иметь повода уйти. — Мгновенно ответил Центр, который эту ситуацию уже где-то видел.

— Вот, есть же в вашем классе знающие люди! Только почему они сидят в последних рядах? — Промолвил учитель. — Давайте, ребята, пересаживайтесь ближе.

Так незаметно пролетел этот урок. Оказалось, что Чапай Васильевич вовсе не тупоголовый армейский дуб, как о нем было принято считать в школе, а уже около десяти лет играет в различные РПГ. Короче говоря, первый урок в новой школе произвел на друзей весьма благоприятное впечатление. На перемене они за сущие копейки помогли одноклассникам решить заданные на дом ситуации и довольные пошли на второй урок.

Урок второй. История

Историк на урок пришел новый. Некоторые, правда, были знакомы с этим квалифицированным специалистом, так как он частенько просиживал целыми днями в том же игровом клубе, куда ходили Бузелок, Центр и Рожа. Историка звали Дракулой за красные от постоянного недосыпа глаза. В свое время он вылетел из Московского горного и теперь жил за счет платных консультаций по прохождению стратегических игр с наименьшими потерями. Дракула отличался тем, что никогда не вспоминал, знаком он с человеком или нет. А еще он любил поговорить на тему Comand&Conquer, что делало его чудовищным собеседником, так как он долго и нудно излагал события начиная с «Тибериумной Зари» стоило только кому-либо ненароком упомянуть эту игру. Банда Бузелка слышала этот его рассказ уже раз десять и успела выучить наизусть, так что общение с Дракулой ничем хорошим им не светило.

— Здравствуйте вы там... — Сказал Дракула, проходя к учительскому креслу. — Меня зовут этот. Там кто-то Юрьевич кажется... Я точно не помню, лучше называйте меня Дракулой, я привык. Вообще и вы мне лучше представляйтесь по кличкам, так удобнее. Я буду читать вам историю. В этой четверти мы пройдем историю войны «Глобальной Оборонной Инициативы» и «Братства НОД».

«— Меня зовут этот. Там кто-то Юрьевич кажется... Я точно не помню, лучше называйте меня Дракулой, я привык»

— Кто бы сомневался, — шепнул Рожа Бузелкову. — Он же ни о чем больше говорить не может.

— Что вы там шепчетесь? Вам что-нибудь недоступно? — Дракула посмотрел на Рожу. — Вот Вы, встаньте, пожалуйста. Как Вас зовут?

— Меня? Рожа. — Сказал Рожа.

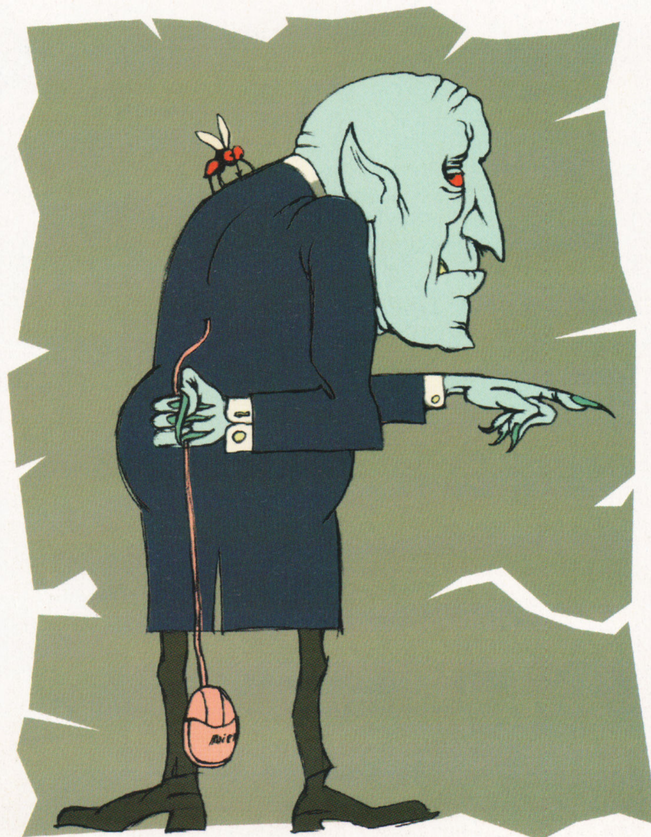
— Рожа? Замечательно. Так вот, Рожа, знаете ли Вы, почему нам так необходимо знать историю этой войны?

— Чтобы правильно выбрать сторону, на которой будем воевать во вновь выходящих сиквелах.

— Хммм. Правильно, садитесь. Итак, GDI и NOD. Во-первых, давайте разберемся, что же послужило первопричиной конфликта. Как известно, когда Советский Союз развязал вторую мировую войну, европейские державы были вынуждены объединиться в одну группировку, чтобы оказать хотя бы минимальное сопротивление... Что такое? У кого-то вопросы?

— Почему Советский Союз? Ведь это фашистская Германия под руководством Гитлера начала захват мира... — Поправил учителя Речниковский.

— Во-первых, Вас не затруднило бы представиться?



— Меня зовут Алексей.

— А кличка? Я же просил представляться кличками!!!

— У меня нет клички. Клички дают собакам, а я — человек!

— Ну тогда я буду звать Вас Тузик. Так вот, Тузик. Чтобы Вы знали, Адольф Гитлер был убит еще до начала своей политической карьеры, а поэтому войну развязал Сталин. Ходили слухи, что за ним стоит «Братство НОД», так как среди его окружения неоднократно видели Кейна, их главного идеолога...

Дракула грузил учеников еще полчаса, а когда раздался звонок, попросил Тузика зайти к нему после уроков, чтобы провести дополнительное занятие относительно истории. Более того, он пообещал не ставить Тузику оценку в четверти, если тот не пройдет хотя бы «Тибериумное Солнце». Но в целом лекция ученикам понравилась, так как несмотря на некоторую сбивчивость рассказывал Дракула очень живо и интересно. Несколько учеников даже записались к нему на факультативное занятие, где красноглазый преподаватель обещал научить их уходить Коммандо от авиаудара, который, как известно, наводится сканированием сверху вниз и слева направо, а значит в верхнем левом углу идеальное место для ложной цели.

Уроки третий и четвертый. 3d action

Следующие два урока по расписанию числились как 3d action. Вел их какой-то неприметный тип в сером пиджаке поверх футболки. Имени своего он не назвал, а только отшутился, что в Кваке напишут, когда он пристрелит. Бузелок сказал, что когда его самого пристрелят, то там тоже напишут, чем заслужил снисходительную улыбку от дядьки в пиджаке. Лекция прошла довольно скучно. То есть учитель шутил часто, только, очевидно, большинство шуток было адресовано ему самому, так что он периодически ржал минут пять, сморозив что-нибудь особенно несмешное. В основном он рассказывал о классификации монстров, их эволюции от Кваки к Кваке и об уязвимых местах. Сославшись на то, что это первое занятие, об оружии он упомянул лишь поверхностно. Друзья еле дождались звонка.

> «Я вот вам всем пятерки поставлю. Можно даже в четверти. Только не убивайте меня при учениках. Должен же быть у учителя хоть какой-то авторитет»

На перемене Бузелок всерьез подумывал не прогулять ли ему второй урок, так как всерьез опасался, что заснет под описание какого-нибудь очередного Огра-Гранатометчика. Но Центр и Рожа, убежденные фанаты Кваки, убедили его остаться и составить им компанию. Правда, им пришлось пообещать Бузелку пива, так как тот без этого напитка 3d-шутеры вообще не воспринимал.

На уроке их ждал приятный сюрприз: оказывается, второе занятие должно было быть практическим. Человек в пиджаке отвел учеников в новенький компьютерный класс и предложил запустить Quake. Все расселись по местам и вошли в сеть.

Учитель оказался первосортным квакером. Он сказал, что в этом вводном занятии он попробует показать, почему так необходимо уметь воевать в 3d action'ах. Загнать себя в ловушку он не позволял, ибо досконально

знал уровень, а поэтому, быстро выбегая из-за угла, делал несколько выстрелов и уносился неизвестно куда. Даже те, кому жанр 3d был абсолютно безразличен, прониклись духом игры и с азартом пытались загнать учителя в тупик. Имя учителя было KURKUL, это выяснилось быстро, так как вскоре все успели полечь от его огня. Бузелок вскоре понял, что пристрелить такого профи невозможно и, засев в засаде, аккуратно расстреливал пробегающих мимо одноклассников. Центр же так быстро не сдался — они с Рожей руководили ловлей Куркуля. Куркулю стало ясно, что с этими двумя надо разбираться серьезнее и он отправил всех, кому надоела эта охота выполнять «самостоятельную работу» на другом уровне.

Вскоре удача улыбнулась друзьям. Куркуль попытался сбежать от Центра в коридор, откуда выбегал воскрешенный Рожа. Уклоняясь от ракеты, учитель был вынужден нырнуть в колодец и вынырнуть в зале, где сидел в засаде Бузелок, который сразу выстрелил... Но тут прозвенел звонок и Куркуль молниеносным движением руки дернул рубильник и обесточил весь класс.

— Все! Меня так и не смогли победить! — Сказал он.

— Ага, как же не смогли. — Проворчал Центр. — Еще бы секунду...

— Да вы не расстраивайтесь! Я вот вам всем пятерки поставлю. Можно даже в четверти. Только не убивайте меня при учениках. Должен же быть у учителя хоть какой-то авторитет.

Друзья подумали и решили, что на такие условия они согласны. С Куркулем был заключен мир.

— А как же мы проходить эти игры будем? — Возмущенно спросил Рожа. — Опять что ли теория?

— Да нет, по этому предмету у вас как раз только практика. Теорию можно начать преподавать только когда вы получите первый опыт в игре.

— А почему же нет Internet'а? — поинтересовался Бузелок.

— А потому! Компьютеры компьютерами, а ты не забывай в какой стране живешь! Мы же вон не спрашивали, где мы пластинки слушать будем, когда нам в школе выдали курс английского языка для самостоятельных занятий.



«— У меня нет клички. Клички дают собакам, а я — человек! — Ну тогда я буду звать Вас Тузик. Так вот, Тузик. Чтобы Вы знали, Адольф Гитлер был убит еще до начала своей политической карьеры...»

Урок пятый. PBEM

Придя на последний урок, первым, что увидели школьники, была большая надпись PBEM на доске.

— Чего это мы рвем? — Поинтересовался кто-то.

— Ничего мы не рвем! — Ответил обнаружившийся на подоконнике учитель. — Это аббревиатура. Play By E-Mail. В смысле игры по электронной почте.

— Замечательно — Зашушукались ученики. — Электронная почта! Интернет!

— Только интернета никакого у нас в школе нету. — Добавил учитель.

Остальной урок прошел в попытках Горшечника, лидера расы Убогие Горшки, как представился учитель, объяснить, что такое игры по почте вообще и его любимая Гэлекси Плюс в частности. По всему выходило, что игра эта напоминает Мастера Ориона, только еще круче, потому что там «не комп рулит, живые люди». Что такого плохого в рулении компьютера нашел Горшечник, никто так и не понял, но все из вежливости согласились, что это действительно хорошо.

В финале Горшечник даже пустил всех по очереди заглянуть к нему в распечатанный отчет о ходе, предварительно взяв со всех слово, что этого никто больше не должен знать. Вволю наглядевшись на столбики цифр в стиле «Юстас-Алексу» и нудный протокол атаки корабля одной расы, на флот другой, все расселись по местам. В последние пять минут учитель спохватился и сказал, что главное в почтовых играх, — это общение с людьми и дипломатия, и задал на дом придумать дипломатическое послание соседу, где тремя способами доказывается, что мирный договор недействителен. На том с ним и расстались.

Дома

Вот тут-то и начинается трагическая часть этой повести. Придя домой, Гриша Бузелков восторженно рассказывал родителям о нововведениях. Макар Бузелков, его отец, привык к буйной фантазии своего сына, а поэтому не очень обращал внимание на его болтовню.

— Да, да. Чего только в этой школе не придумают... — говорил он, листая газету.

— Да папа, ты что не понимаешь? Именно о такой школе я всю жизнь и мечтал.

— Конечно понимаю... Вот сын у меня рехнулся, понимаю... Ладно, пошутил и будет. Иди делай уроки.

— Да послушай ты меня! Там, правда, теперь игры проходят!!!

— Сын! Шутка, повторенная дважды, не становится от этого в два раза смешнее, как думают некоторые.

— Ну папа! Ну пойми же ты...

Короче, следующее утро Гриша Бузелков встречал в шестиместной палате, окруженный заботой лучших специалистов в психиатрии. Скучно ему не было. Центр и Рожа занимали соседние койки. Один хвастался пятеркой в четверти по Кваке, а к другому в тетрадь заглянула мама и обнаружила там сочинение на тему «Вы недостойны мира», где подробно рассказывалось, почему какому-то соседу необходимо объявить войну. Она на всякий случай зашла к соседям по лестничной клетке, где на нее странно покосились, но убедили, что никакой войны с ее сыном они не планируют, впрочем и мира не заключали. Еще одну койку занимал директор школы, к которому второго сентября приехала инспекция из РОНО.

Эта история записана мной непосредственно со слов Григория Макаровича Бузелкова. Некоторые, возможно, будут сомневаться как в ее правдивости, так и в существовании самого Гриши, однако, уверяю вас, он есть. Пока его не перевели в палату для буйных, мы лежали на соседних койках и я умудрился записать это все на туалетной бумаге. Рулон я постараюсь перекинуть через стену во время прогулки. Если кто найдет эти записи, отнесите их, пожалуйста, в какой-нибудь журнал... MG

–Тема очередного бестолкового рейтинга проста, как никогда. Какие там мисс-пресс и мистер-олимпия. Игры для настроения и те готовы перепрыгнуть по оригинальности игры темы сегодняшней. Стремительный полет с крыши ночного небоскреба расценить как экстремальный вид спорта можно вполне — зачем отказывать себе в прихотях и чаяниях? Возможность развлечь себя фатализацией своего виртуального воплощения не может не греть душу рядового игромана. Стоит ли обвинять товарища в слабости характера и отступлении от извечных истин, предопределенных природой? Положительно нет. Стремление к смерти заложено в любом уважающем себя живом организме. Славные слоники, крокодильчики, мышки с кроликами ждут не дождутся, как бы это поскорей на свет иной отправиться. Только не говорите, что новость слышите, вашему собственному сознанию противоречащую. Единственное, в чем можно вас обвинить в подобной ситуации, так это в недостаточном внимании к предмету под названием «биология» в бытность за школьной партой. Если быть точнее, то к эволюционной теории.

Ведь не станете же вы спорить, что никогда не хотелось вам на полной скорости пришвартовать к забору свое авто в «Карме» или поджарить собственного персонажа из какой-нибудь RPG на медленном огне. Другое дело, что товарищи разработчики не располагают нас к подобным действиям: согласитесь, мало какая игра может похвастаться красивой реализацией момента гибели главного героя...

Но это уже тема для совсем иного разговора. А пока обратимся к теме игрового экстрима, адреналиновыделителя, и проанализируем факт его наличия в играх различных жанров. Умилительная просьба ко всем — не будьте слишком строгими к результатам данного «умовращения», категоризация проводилась скорее по внутренним ощущениям играющего, нежели по факту наличия грубых членовреждений в игровом процессе. А потому все нижеследующее исключительно субъективно.

Gomolog

Адреналиновый пот



Полеты: во сне, наяву и вниз, к асфальту

И первыми среди равных по экстремальности стоят, безусловно, аркады. Ни в одном другом жанре не сыщется такого ощущения скорости, потенциальной вероятности лобовых столкновений, полиморфных реинкарнаций «старой костлявой» в лице разнообразных противников. Поэтому...

B-Hunter. Однозначный лидер, но только среди леталок. Весь перец портит пресловутый самовосстанавливающийся «шилд», при взгляде на стремительный рост которого мысли о скорой кончине улетучиваются не хуже дыма от костра в теплую майскую ночь. Вот только не в смерти тут дело. Не про нее мы, мы про экстрим, если не забыли. Но с ним в игре все в порядке. Про тот же shield забываешь, как только оказываешься в гуще событий. Погони в узких переулочках китайского квартала со сменой высоты, логически завершающиеся ракетными дуэлями в темном тупике. Погружение в игру колоссальное, и ощущение, что любая ошибка фатальна, не отпускает до самого завершения очередного задания. Класс вождения повышается мгновенно, как только осознаешь себя внутри игры, при ином раскладе это было бы не так просто. Управление, прямо скажем, не простое, но осваивается моментально.

И летаем. Хорошо летаем. Однозначный экстрим.



B-Hunter заходит на посадку, между прочим, оч-чень экстремальную.



Монстр, воздетый на острие посоха Разиэля, смотрится прямо-таки эротично...

в кои-то веки грамотно воссозданный сейв все сгубил, и экстрима не получилось. «Какой такой павлин-мавлин», когда у тебя вся игра раскидана по сотне-другой «сохраненок». А вот в первой части сейв, как нельзя кстати, пристрастен к консолям, за что ему выносится отдельная благодарность с занесением в «личное» и выдачей «посмертно».

скрытых камер наблюдения, и передвижение от столба к столбу, от колонны к колонне. Зайцы-побегайцы в тылу врага. Злобные киборг-ассасины, в которых из ружья попасть ой как непросто, а главным оружием, монтировкой, забить долго — живучие, гады, и уж больно быстрые. Выскакивают из-за угла, метнут звезду и тут же исчезают в бесконечных коридорах корабля.



А злобные киберговые жены, поначалу кажущиеся адскими заразами (монтировка-то — главное оружие), заслышав странные скрипы которых напрягаешься и судорожно



Rokets. Для незнающих сразу поясню, что есть и с чем едят. Есть — поля-уровни, по которым можно и нужно летать (все плоское, только ракетки 3D-рендеренные), подзаряжаться на специально отведенных для этого площадках, оружие новое собирать в процессе в виде бонусов, там же искать защиту и прочие временные апгрейды корабля. Едят — лучше всего с приятелем в «сплитскрине». Вот там-то, его родимого, всем прилагающимся нашпиговывать и надлежит. Накал страстей словами, естественно, не передать. Нечто среднее между «рулезом однозначным» и «улетом полнейшим». Почему на третьем месте? А потому, уважаемые, что экстремален он лишь в многопользовательском варианте. В режиме же единичного игрока это серенькая аркада, каких много.

Descent 3. И только третий. Разводить нюни со второй частью не хочется совершенно. Какой такой робот-поводырь! На всю игру в целом вешать ярлык экстремальности, пожалуй, не стоит, но моменты поиска заветного люка-выхода на последних секундах пройти мимо игры не позволяют никак. Такого еще поискать. Десять-девять-восемь...семь...шесть...пять... Это ли не истинный адреналин!

Sonic-3D. Сама игра по сути — пустышка. Но вот восхитительный режим «шара»! Припасть к земле, крутануться хорошенько и вперед через пол-уровня. Насквозь. Пронестись. Это не бег — это полет.

Секрет экстремальности именно в скорости перемещений (да в чем же еще!) — безусловные рефлексы рядового Иванова на подобные ускорения реагируют вполне однозначно. В народе данное состояние именуют не иначе, как «захват духа».

Семеня по траверсу, поглядывай вниз

Применительно к простому шагу, в крайнем случае, когда иначе просто невозможно, к бегу. Если ваши представление об обычном треккинге ограничиваются прогулками по парку с осмотром местных достопримечательностей, то позволено нам будет изменить вашу точку зрения на рассматриваемый вопрос. «Типа треккинг — это круто и в некоторых отдельных случаях даже клево...» А под ногами, помимо привычного глинозема с песком, может оказаться шипящая лава, зыбкая ледяная кромка или, в крайнем случае, вообще ничего. Детализация ни в одном из вышеперечисленных случаев не является обязательным исходом, но и исключать ее опять же не рекомендуется. Помимо упомянутых явлений, непосредственно связанных с поверхностью планеты, возможны и иные эксцессы: встреча с врагами, характеризующимися таким качеством, как многочисленность или агрессивность чрезмерная. Неприятно, как минимум, особенно, если не является самоцелью... особенно, если цель в противоположном.

Oddworld. Пожалуй, самая плоская из всех представленных. Даже у «прехисторика» получалось лучше. Эйб же своей вторичности никоим образом не скрывает и... выигрывает. Еще бы, с такими-то данными. Равно как и с Descent, про вторую часть не вспоминаем: Хорошая игра, атмосферная, а главное — сопереживательная: летящий в пропасть Эйб, нет-нет да и вышибет скупую старческую слезу.

System Shock 2. Попадание в категорию экстремальных игр лучшей 3D-RPG уходящего года не случайно. Вы все поймете, если играли в SS-2, и не поймете ничего, если игра прошла мимо вас. Есть в ней что-то от «Вора», немного от «Полураспада» и совсем чуть-чуть от «Кудваки». Трогательная забота об амуниции, бережно хранимой в заплечном мешке, смазывание ее перед каждым боем. Боязнь показаться на глаза, осторожное выглядывание из-за угла: не идет ли кто, нет ли под потолком

жмешь Alt-S... А хвостики-то трясутся, ушки настороже...

Если бы вам довелось оказаться в редакции, когда наш замглавред играет в эту замечательную игрушку, вы бы поняли, где спрятан адреналин. «Ах ты гадина, откуда ж тебя принесло, жена ты такая-сякая! Получи, скотина, нашей монтировкой! Хорошо, да? Еще тебе, еще! Так вот, будешь знать, как скрипеть из-за угла!..» Заряд энергии передается всем



Архан. С шашкой наголо. Брутальный герой, ищущий экстрима по закоулкам потерянного города.



Милашка Эйб в поисках нетривиальных развлечений готов шею свернуть. Но будем ли мы потакать ему в его чаяниях?



присутствующим, хотя играет один.

MineBomber. Конечно, а кто же еще. На второе место попал опять же по причине выигрыша в мультиплейере и абсолютной неполноценности в сингле. Но командная рубиловка — вчетвером на одной консоли — запросто сделает любого «Квейка», мир его праху. Особенно хороши «кресты», прошибают весь экран и про всех присутствующих на линии огня можно смело забыть до конца раунда.

Quake II (add-ons). Второй собственной персоной и аддоны. Сингл. Про дефматч не вспоминаем: экстрима там не больше, чем в кукле Барби, скорее работа и святая обязанность каждого, нежели поле для получения моральной разрядки и очередной порции адреналина. А вот одиночная игра совсем другое дело, но только на nightmare и только первые три раза. Дальше — все та же рутина со знанием дела, когда каждый монстр расписан по пикселю и знаешь наперед, откуда и какая бестия выскочит. Но вот берсеркера, летящего из-за угла на первом прохождении, разряжающего свой гатлинг по самое некуда, не спутаешь уже никогда и ни с кем. Скачком пульса будешь реагировать на одно упоминание его имени. Собственно, это все так, мишура, переходящая в разряд раритетов. Покажите мне того, кто в это еще не играл.

Heroes of Might and Magic. Какие — неважно. Любую игру обвинить в нерасторопности, отставании от мировых стандартов несложно. Другое дело, что ничего, кроме очередного субъективного мнения, вы в итоге не получите. Мало того, нарветесь на эшелоны иных не менее субъективных мнений, после которых мало уже не покажется. Но экстрим есть. Прикипание души к каждому отдельно взятому герою и, как следствие, трогательная истерика по факту его (героя) уничтожения. А уничтожают часто, даже при грамотном подходе, даже на среднем уровне сложности. И пускай их, мы лишь выиграем от этого, а потом покажем некромансерам, где наша не пропадала. Для тех, кто не понял, поясняю: волнение — это форма экстремальной реакции на внешнее раздражение. Для тех, кто и этого не понял: экстремальной может быть не только ситуация, но и отношение к ней.



Колесницы богов: рожденный ездить летать не ползать

Экстрим на колесах для нас, пожалуй, самый понятный. Гонки, ралли, «Формула-1», «Кармагеддон» — вот элементарный ряд ассоциаций. И если в первых и вторых еще теплится отдаленный смысл, то уж в «Формуле» и «Кармагеддоне» с экстримом куда как тяжко. Давить педестриан, бренно влачащих существование свое, — много чести, особенно, если у них вместо крови «жижа болотная обыкновенная». Они убегают, а мы их по стенке, по стенке. Что самое удивительное — столь равнодушно, словно занятие это повседневное, причем в реальной жизни. После второй части «Кармы» славное некогда начинание и вовсе скисло, скуксившись до размеров таймера и указующего перста стрелки направления. Ату его, ату!

Что же касается Формул и Наскаров, то тут куда как большей популярностью в получении должной дозы адреналина пользуются вариации «голубого экрана»: канал «ТВ-Центр» и кабельный «Европа-Спорт». Вот где настоящий экстрим. Ввиду данных обстоятельств рейтинги распределились следующим образом.

Need for Speed IV. В режиме hot pursuit. Может, и не много удовольствия лететь по горному серпантину в гордом одиночестве или даже с десятком оппонентов, маячащих преимущественно около линии горизонта (не всем же дан дар хорошего водителя). Но «хвост» из двух-трех копов вполне разрешает проблему нехватки адреналина. Чего только один голос «я перехвачу его у старой мельницы» стоит. Главное — делать ЭТО на «ягуаре»: все остальное совершенно неликвидно.

Driver. Оттеснил-таки малышку GTA на последнее место. Проект не смогли загубить даже его многочисленные недостатки. Вольному воля, а загонять игроков в узкие коридоры означенных миссий категорически не рекомендуется, но, если уж загоняете, то делайте это с умом. В данном случае так оно и было сделано, продемонстрировано в лучших традициях приставок, но это-то они умеют. Свободы действий — никакой, зато сколько эмоций. И кто бы мог подумать, что на экстремальность способна оказать такое влияние графическая реализация. Играть на P200 пускай и с 128 метрами одно разочарование, но стоит «Драйверу» почуять второй «Пентиум», и он словно обретает новое дыхание.

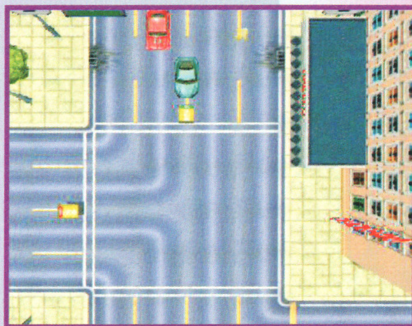


«Возрождение Эррафии». Один только бестиарий замка на болоте выглядит предельно экстремально.

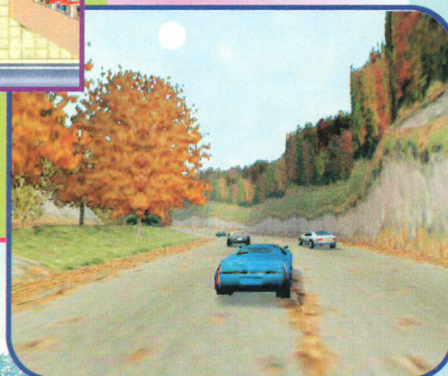
GTA-II. Куда же без него. Экстрима много меньше, чем в Driver'е: перспектива не та. Зато и свободы перемещения много больше. Принцип «куда хочу, туда качу» присутствует хоть и не во всей красе, но как раз на грани, чтобы почувствовать себя «вольной птицей». Когда игроку дают такую степень свободы, у последнего, по обыкновению, «глазки в кучку» и вперед творить всякие шалости и антиобщественные поступки. А вот тут-то и начинается очередная (предусмотренная, вне всяких сомнений) порция экстрима.

Громада. Где экстрим? Да вот же: замирающее от страха дыхание и стабильная язва двенадцатиперстной в тщетных попытках прорыть себе дорогу в светлое будущее конца очередного уровня. Мерзкий файербол, летящий навстречу, да обретет путь праведный.

Command & Conquer: Tiberian Sun. Опаньки. Кто это тут осмелился заявить, что C&C— это не страшно? А как же гнетущая атмосфера, усугубляемая видеовставками, как же миссии с двумя-тремя юнитами, где любая оплошность фатальна. Вот и говорите потом, что Westwood не делает ужастиков из принципа. Еще как делает. А еще становится страшно за современную индустрию игроделания: на свет божий ныне являть придется не C&C-клоны, а клоны самого крутого C&C-клона. Смотрите, товарищи разработчики, в названиях не запутайтесь.







NFS-III. Просто экстремальные гонки. Вам этого мало!?

Ужас первозданный, на крыльях ночи летящий...

Игры жанра horror. Пожалуй, единственный из жанров, применительно к которому не требуется разъяснений, а при чем здесь экстрим: все и так понятно. Напряженная атмосфера, сюжет соответствующий, музыка подобающая и все такое... Если быть честным, то реальный, настоящий, единственный и так далее и тому подобное, короче, вне всяких конкуренций, конечно же **Nocturne.** А уже потом идут остальные.

Blackstone Chronicles. Творение Джона Сола, который сумел не продешевить, попробовав себя на поприще создания компьютерных игр. До этого был известен лишь по игровым фильмам и беллетристике. Сделать все именно ТАК не получалось и у более именитых игроделателей столетия. Малыми средствами да в дамки. В этом все «Хроники»: ни капли крови, ни единого кусочка растерзанной плоти (ну нет! А как же баночки с частями тела мальчика, считавшего себя девочкой, в окровавленной подвальной операционной доброго доктора Меткалфа? — *Прим. отв. ред.*), вообще ни единого (попробуйте-ка так) персонажа. Кроме, разумеется, самого Оливера — сына доктора Меткалфа, который и обречен терпеть весь ужас бездушной пустоты ВС. Если вам никогда не было страшно от гнетущей тишины, то поиграть всячески рекомендуем: не всякий день все-таки встречаешь качественный хардкорный квест со всеми атрибутами.



Nocturne. Покажите мне человека, вздумавшего заявить, что «Ноктюрн»— это не экстремально. Вообще-то, что есть игра, читайте в разделе «Мегахит», но, если вкратце, то зомби, летящий на подозрительно кожистых крыльях и так и норовящий зацепить Стрейнджера могучим когтем за нежные шейные вены, просто не может не быть стимулятором адреналинового всплеска.

Legacy of Kain: Soul Reaver. Это вам на закусочку. Более подробно об этой игре смотрите на страницах «Обоймы», но там про это не написано — ЭКСТРЕМАЛЬНО. Не потому, что вампиры, не потому, что много крови, не потому, что... Просто иногда много думать — это тоже экстремально, накал страстей после двухчасового сидения в очередной комнатушке с одной лишь мыслью шальной — как бы выбраться живым поскорей да подобру-поздорову. Сотое, нет, тысячное по счету вхождение в сумрак и обратно, а разгадка все не найдена. Ладно бы это просто бесило: это интересно, это захватывает.

Стенка, по стенке...

Extreme Rock Climbing. В данную рубрику номинирована лишь одна игра, и можете сколько хотите называть симуляторы сноуборда экстремальными. Милости просим испытать ощущение шестнадцатого этажа, прижавшись дрожащим телом к холодному граниту скалы. Реализация, пускай и оставляет желать лучшего, все же на вполне достойном уровне, потому распростертые объятия обеспечены в полном объеме.

Вот и подошла к концу наша скромная эпопея. Вопросы из серии «а как же Фантасмагория», «где мой любимый Фриспейс» и «слышь, друг, типа подкинь коды к C&C» игнорируются автором за несостоятельностью. Все споры, понукания, сетования, возмущения принимаются в количестве, ограниченном размером почтового ящика на mail.ru. Пожертвования — в количестве неограниченном. «Бестолковые рейтинги» завершают свою работу ровно до следующего номера (собственно, уже эти строки — выход за рамки регламента). Все. До свидания. MG

Нынче у нас рубрика, прямо скажем, эпохальная. Сам Я разродился солюшном! Последний раз такая радость вселенского значения случалась давно-давно, а именно в третьем номере MegaGame. Тогда, как, возможно, помнят наши давние читатели, мною был рожден полусолюшн по игрушке Thief: the Dark Project. «Полу» потому, что в нем подробно расписывалась первая половина игры, а по второй давались только короткие советы. На самом деле, в четвертом номере планировалось поместить продолжение, но в последний момент фразу «Окончание следует» мы убрали, ибо стало ясно, что второй части не будет. Времени просто не оказалось продолжить поучительную историю.

И вот Looking Glass снова разродилась игрушкой, а я — солюшном. Потому что отдавать замечательный System Shock 2 на поругание какому-нибудь другому автору было нельзя. Потому что эта игрушка не терпит «проходилов» в стиле «иди направо, поверни налево, открой дверь и нажми на кнопку».

Солюшн к ней надо было сделать нестандартный какой-нибудь. И я постарался, скажу я вам. Мое героическое творение на сей раз заканчивается не на половине игры, как в Thief'е, а в самом ее начале. Вы когда-нибудь видали солюшн, который заканчивается так «ну а теперь генерация персонажа закончена и начинается собственно игра. Приятного прохождения! До свидания»? Если не видели, скорее смотрите. Ибо как раз такой солюшн у нас по System Shock 2.

И не важно, что игрушка уже не совсем новая. Ну не было у меня раньше времени! Она-то, может, и не новая, но культовая и грандиозная. А про такие игрушки не грех говорить все время.

Так что внемлите. А на закуску к SS2 мы вас обеспечим нормальными «проходиловами» двух свежих русскоязычных квестов — «Атлантиды» и «Петьки — 2».

Дмитрий Резников

CHEATS

СТР. 160-163

- FIFA 2000
- Seven Kingdoms 2
- A-10 Cuba
- TrickStyle
- Battle Beast
- Redline
- Turok 2: Seeds of Evil
- Requiem: Avenging Angel
- Army Men 2
- Beavis & Butt-head Do U
- Blood 2: The Chosen.
- Revenant
- Shadow Company
- Delta Force 2
- Nerf ArenaBlast
- Carnivores 2
- Nocturne
- Pharaoh
- Submarine Titans (Demo)
- 9: The Last Resort
- Battlezone
- Prehistoric 2
- Rogue Spear
- Age of Empires 2: Age of Kings
- Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade
- Descent: Freespace 2
- Sinistar Unleashed
- Prince of Persia 3D
- Disciples: Sacred Lands
- Homeworld

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:



Атлантида 2

System Shock 2



Петька и Василий Иванович 2: Судный День



Тьма vs Свет

Николай Барышников

Инструкция по очередному спасению мира от плохого зла



Cryo Interactive сделала, Nival локализовала, а «1С» выпустила в России весьма примечательную игрушку про якобы потонувший континент. Как вы все знаете, Cryo делает достаточно странные квесты, которые имеют круг поклонников, но все же не всегда находят путь к сердцу истинных адвенчуроманов. Впрочем, о самой игре мы достаточно долго и подробно разглагольствовали в «Обойме», так что давайте перейдем к делу, то есть к прохождению.

Посещать географические локации в «Атлантиде 2» можно в любом порядке, поэтому только вам решать, какие страны исследовать в первую очередь. Однако данное прохождение поможет вам разгадать все головоломки и выйти победителем в схватке Тьмы и Света.

Для начала подберите 3 треугольных камня, разбросанных по кораблю, и поговорите с шаманом. После этого поднимите хрустальный шар. Камень, лежащий на бочке, приведет вас на Юкатан; камень, спрятанный под столом, перенесет главного героя в древнюю Ирландию. Третий камень откроет врата в Китай. Чтобы переместиться, просто поместите любой из камней в круг Мандалы, расположенный в северной части корабля, в комнате шамана.

Ирландия

Предположим, что вы начали игру именно с Ирландии (а значит, вы положили один из камней на нижнюю часть плиты). Душа Тена вселится в тело молодого монаха.

Пообщайтесь с пожилым настоятелем, который попросит вас проведать Финбара — еще одного монаха. Оставьте часовню и идите прямо по дорожке. Финбара вы найдете недалеко от забора. Если вы заговорите с ним, то обнаружите, что он находится в состоянии «грогги». Вернитесь в часовню и сообщите о происшествии настоятелю. После этого в диалоге появится несколько новых тем — обсудите их со стариком и идите к выходу. Вашей задачей является сбор осколков черепа, остатки которого находятся в гробнице. Всего осколков пять.

Первый лежит в доме на полке около драпировки.

Второй находится в часовне, но, чтобы достать его, вам сперва потребуется подобрать деревянные вилы, оставленные нерадивым хозяином в огороде (в паре шагов от оглушенного монаха). Подберите вилы, воспользуйтесь лестницей, чтобы взобраться на крышу часовни. Загляните в отверстие — вы обнаружите, что искомый кусочек черепа лежит на распятии. Спихните его на пол вилами. После этого смело заходите в часовню, где вы без труда подберете упавший осколок.



Третий кусочек находится на пасеке в одном из ульев.

Четвертый осколок лежит прямо в поле, как раз там, где пасутся барашки.

Внимательно посмотрите вокруг — около кучки камней есть углубление, где и покоится искомый предмет.

Чтобы найти пятую, последнюю часть древнего черепа, нужно выполнить две операции. Во-первых, прогнать лису (для этого просто постойте перед ее норкой некоторое время), во-вторых, вернуться на территорию монастыря и подойти к колодцу. Пятый кусочек черепа появится возле курицы.

Как только все пять осколков окажутся в вашем инвентори, идите в гробницу, которая расположена прямо за пасекой. Внутри на-

Паспорт

Атлантида 2

Жанр: квест
Разработчик: Cryo Interactive Entertainment
Издатель: 1С/Nival
URL http://www.nival.ru



Это самый обыкновенный древний китайский монах. Ну и что, что ему уже несколько сотен лет, - выглядит как новенький... И все благодаря технологии движка Omni3D.

ходится разбитый череп, в который и надо вставить недостающие части. Целый череп внезапно оживет, но на данном этапе вы пока еще не сможете с ним пообщаться.

Чтобы «научить» его разговаривать, вам придется вернуться в монастырь и обыскать хижины, расположенные недалеко от колодца. В одной из них находится ваза. Подберите ее и наполните водой из фонтанчика, который нетрудно обнаружить в одной из комнат часовни.

Покиньте помещение и идите налево. На стене вы увидите письмена. Внимательно рассмотрите их и бегите к настоятелю. Сообщите ему о находке. После этого он выдаст вам маленький ключик, которым можно открыть сундучок, стоящий при входе в его хижину. Вернитесь во двор монастыря и откройте сундук. Внутри вы найдете кинжал и карту.

С этими нехитрыми пожитками вам предстоит переместиться назад в гробницу (по пути не забудьте осмотреть рунические письмена на камнях около небольшого грота). Используйте вазу с водой на черепе, после чего тот согласится ответить на ваши вопросы. Предложите черепу кинжал, он сделает его волшебным.



Добро пожаловать на клеверные поля средневековой Ирландии! К несчастью, леприконы тут не шастают, но коекакая магия все же имеются. Друиды, знаете ли...

Как только вы всласть наговоритесь с головой мертвеца, возвращайтесь в первую комнату часовни (туда, где вы начали свои похождения по Ирландии). Подойдите к книге и возьмите карандаш (он находится в письменном приборе чуть выше книги). Кликните на странице и используйте карандаш. Вы, как по мановению волшебной палочки, окажетесь внутри книги. Поговорите со всеми персонажами. Вам сообщат, что король Нуаду потерял руку и меч. Эти предметы находятся в некой стеклянной башне, поисками которой вам теперь и предстоит заниматься.

Чтобы вернуться в «реальный мир», кликните на стене, на которой написано «exit», — вас выкинет из книги. Вы обнаружите, что настоятеля больше нет в комнате, — направляйтесь к входу в часовню. Старик теперь «живет» возле колодца; не забудьте перекинуться с ним парой слов. После диалога воспользуйтесь картой и ступайте к надписи на стене дома. Примените магический кинжал.

Знаки на стене — ключ, открывающий секретную дверцу. Сотрите все отметки, потом сделайте на месте верхней два штриха влево, на месте средней — пять штрихов по диагонали.

Если все сделано правильно, вы сможете использовать нож на изображении спирали и подберете палочку. Хватайте ее и направляйтесь к гроту, рядом с которым расположен каменный столб. Ударьте по нему палкой — лошадь оживет. Подойдите к ульям и позвольте коню приблизится к вам, чтобы вы смогли его схватить. Недалеко от пасеки есть выход к воде (там еще деревянные колья вбиты в дно) — «используйте» лошадь на водное пространство. В результате этой операции вы окажетесь на крошечном островке.

Здесь находится некий таинственный поэт, однако, прежде чем с ним поговорить, вам придется трижды угадать ноту, которую он насвистывает. После этого поэт вручит главному герою волшебную палочку, при помощи которой вы найдете колодец, в котором хранится стеклянная башня.

Подойдите поближе к стене и «посадите» палочку — из земли возникнет колодец. Смело прыгайте в него: ничего катастрофического не случится. Тем не менее сразу заполучить башенку не удастся, путь Тену преградит гигантский электрический змей. Выбирайтесь из колодца и бегите в часовню, чтобы попасть в мир книги.

Переговорите с персонажем около статуи. Он сообщит вам, что эта статуя — его дочь, заколдованная некоей богиней. Выходите из книги и поговорите с головой богини Айне, стоящей в гроте. После этого перебросьтесь парой слов с настоятелем и получите от него святой крест. Этот крест надо использовать на ковер, который висит в часовне при входе. Появится богиня и снимет проклятие с девушки-статуи по имени Эрмид.

В очередной раз войдите внутрь книги и вступите в диалог с расколдованной девушкой. Она расскажет вам о волшебном лососе, который прогонит змея из колодца на острове. Вылезайте наружу и «нарисуйте» лосося карандашом — в результате этой операции лосось появится в книге, и вы сможете его подобрать. Бегите на маленький островок, залезайте в колодец и прогоните змея, воспользовавшись рыбиной. Когда змей исчезнет, подберите стеклянную башню.

Сержантские советы

Диалоги

В «Атлантиде 2» несколько необычная система диалогов — дело в том, что вам не придется стандартным образом выбирать какие-нибудь реплики из набора возможных. Для того чтобы начать диалог, достаточно просто щелкнуть мышью по персонажу. Впрочем, в зависимости от ситуации персонажи могут начать разговор с главным героем самостоятельно, предложив ему ряд тем для разговора. Каждая тема схематически обозначается пиктограммой, щелкнув по любой из которых вы начнете соответствующий диалог. Уже прослушанные диалоги всегда можно прослушать еще раз, однако их пиктограммы будут затенены. Очень полезно постоянно возвращаться к уже знакомым героям игры, так как в зависимости от ваших действий, удач или, наоборот, неудач у них будут появляться новые реплики. Очень часто вы просто не сможете пройти дальше, если не совершите стратегическое отступление, не вернетесь на несколько комнат назад, чтобы лишний раз поболтать с уже надоевшим монахом или каким-нибудь кузнецом.
Выход из режима диалога осуществляется щелчком левой кнопки мыши в любом месте экрана, за исключением тематических пиктограмм.
В меню настроек можно включить специальный режим, отвечающий за наличие субтитров; хотя, в общем-то, озвучка сделана настолько хорошо, что нет никакой надобности читать «с листа».

Теперь вам предстоит еще раз зайти в книгу, однако перед этим кликните на короля — появится меч. Поговорите с Дианом Кехтом, потом положите башенку на пол у его ног, возьмите меч и ударьте по ней — теперь вы сможете достать руку короля. Отдайте царствующему бедняге меч и руку, после чего можете насладиться роликом. Теперь смело выходите из часовни и возвращайтесь в Тибет, на корабль.

Китай

Следующий уровень «Атлантиды 2»— Китай, однако еще раз напомню, что вы можете попасть и на иной уровень. Если вы все же оказались в Китае, знайте: вам предстоит помочь китайским монахам избавиться от мистической Тени, которая не позволяет им

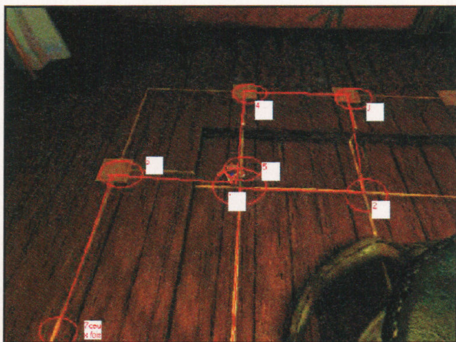
Сержантские советы

Использование предметов

Как только вы подбираете любую вещь, активный курсор принимает форму, соответствующую данному предмету. Чтобы воспользоваться какой-либо вещью в интерактивной зоне игры, достаточно просто щелкнуть ей по нужному месту зоны. Обычно, по традициям жанра «квест», предметами приходится пользоваться не там, где они были подобраны, а в совершенно других местах. Поэтому в «Атлантиде 2» существует так называемый «мешок», или инвентори, в котором складируется до поры до времени ненужное «барахло». Когда вы подберете какой-либо предмет, щелкните правой клавишей мышки — откроется «мешок», а предмет автоматически окажется в инвентори. В дальнейшем, чтобы извлечь предмет из инвентори, откройте его вновь правым щелчком мышки. После этого укажите курсором нужную вещь и кликните на ней левой кнопкой. Курсор «превратится» в этот предмет, инвентори закроется. Если вы так ничего и не выбрали, кликните правой клавишей мыши в любом месте, «мешок» самостоятельно закроется. Переполнения не бывает, за безопасность предметов волноваться также не стоит.

покинуть стены родного монастыря и набрать воды. Для этого вам требуется всего лишь найти трехсотлетнего дедушку-экзорциста, который давным-давно сгинул в этом же монастыре.

Поговорите с пожилым монахом во дворе, а затем зайдите в «офис» к настоятелю. Не забудьте полюбоваться Тенью, после чего пообщайтесь со старым монахом и договоритесь о встрече в черепаховой комнате (она находится в задней правой части комплекса). Войдите в монастырь и присоединитесь к пожилому монаху, который подскажет, где искать экзорциста. После этого он даст вам монетку с астрологической символикой и статуэтку черепашки, которую следует использовать в купальне. Как только вы используете статуэтку, поговорите с пожилым монахом еще раз и внимательно прослушайте его инструкции. Цель головоломки — разгадать правильный порядок перемещений.



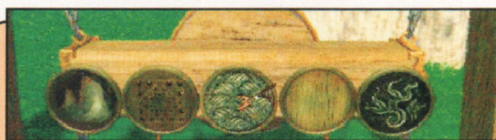
Верное решение представлено на скриншоте:

Откроется секретная дверь, и вы попадете в новое помещение. Возьмите палочку из последней корзины и идите в другой конец комнаты. Зажгите все светильники, начиная с красного (в соответствии со схемой, нарисованной на полу). Если все сделано правильно, Тен уменьшится и сможет войти в мир дракона. Идите по направлению к мосту. Захватите статуэтки и кошель, после чего возвращайтесь назад, в реальный мир. Расставьте статуэтки на ландшафте в следующем порядке:

- кузнеца поставьте на вулкан;
- повара — на горшок;
- водоноса — на реку;
- крестьянку — в поле;
- кошель — в центр, на место без рисунка;
- лесоруба — в лес.

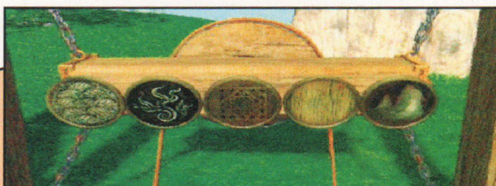
Теперь, если вы вновь уменьшитесь и войдете внутрь ландшафта, вы сможете поговорить с этими персонажами и выкупить у них специальные диски, «расплатившись» кошельком. Когда соберете все диски, возвращайтесь туда, где вы собрали статуэтки, и воспользуйтесь дисками, чтобы опустить мост.

Расположите диски в соответствии со следующим рисунком:



Чтобы опустить мост, вам надо расположить волшебные диски в порядке «созидания». Если вы не совсем в курсе, что есть это самое «созидание» — пользуйтесь данной схемой.

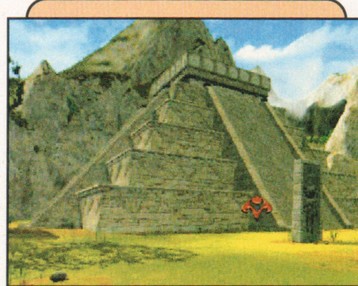
Мост опустится наполовину. Теперь расположите диски так:



Разработчики оказались не очень оригинальными — переставьте диски в порядке «разрушения» и вы сможете перебраться на другой берег.

Если все сделано правильно, мост опустится до конца, и вы сможете по нему пройти. Прямо за мостом находится дверь. Направьте стрелу на охотника, а не на лису и проходите в дверь.

Подойдите к головоломке «облаков». Кликните мышкой на драконе, а затем на облаках (код — ABBAB, где A — левое облако, B — правое). Если вам удалось заполучить шарик, зайдите в боковое помещение и положите его в позолоченное углубление. Дракон взлетит и отнесет главного героя на другой остров. Выходите из этого импровизированного транспортного средства и подойдите к двери. Постучите три раза, к вам выйдет Бессмертный, который попросит принести ему гриб, после чего «вызовет» специальную дверь, ведущую в ад. Обойдите домик сбоку и входите в ад.





Поболтайте с быком, охраняющим вход в лабиринт, затем получите от него бланк. Найдите женщину-лису, заберите у нее веер (она откажется вам помогать, если вы не спасли ее от стрелы охотника). На веере нарисованы печати, которые необходимо поставить на бланк. Загляните к демонам, которые ставят печати:

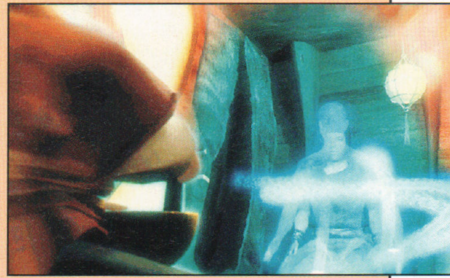
- доберман — голова красного дракона;
- мышь — голова красной лошади;
- лошадь — голова голубого тигра;
- кролик — голубая лошадь;
- козел — красный тигр;
- свинья — голубой дракон.

С заполненным бланком возвращайтесь к быку-охраннику, и он отдаст вам гриб. Принесите гриб Бессмертному и получите в обмен на него лампу. Возвращайтесь назад (до «черепашьей» комнаты), а затем выходите из монастыря и ликвидируйте Тень.

Юкатан

Подойдите к правой пирамиде (пирамиде Тецкатлипоки) и подберите кусочек обсидиана, вставленный в подножие статуи. Спуститесь по лестнице, поговорите со стражником. Теперь можете приступить к решению очередной головоломки. Положите планку на последнюю линию и 4 шара на все остальные. Так древние майя записывали цифру 9. Еще раз поговорите с охранником — теперь он пропустит главного героя. Повторите те же действия на следующем этаже, только на этот раз нужно положить один шарик на нижнюю линию, а 4 — на нижнюю линию второго квадрата снизу. Та-





ким образом, вы получите число 81. Подойдите к стражнику, и вас вновь пропустят.

На нижнем этаже вы обнаружите коридор, пройдите по нему до конца и нажмите на кнопку (она находится на левой стене). Чтобы вытащить из челюстей статуи обсидиановую крокодилью ногу, нужно решить третью головоломку. Правильным ответом будет число 6561, то есть 81 в квадрате. Решение представлено на рисунке (1 шарик и 3 планки, 3 шарика и одна планка, 1 шарик).

После этого положите обсидиановые ноги в углубления на стене слева от статуи. Заберите ноги и идите в появившийся проход. Зайдите во вторую пирамиду (пирамиду Кетцалькоатля) и поговорите со всеми, кто там находится.

Жрица выдаст вам бинты, после чего вы должны зайти в соседнюю комнату и отдать их королю, сидящему на троне, чтобы тот окропил их своей кровью. Отдайте окровавленные бинты жрице и согласитесь посетить мир мертвых. В результате вас перенесут в леса Шибальбы, где вас встретит бог — летучая мышь.

Соберите головоломку следующим образом:

Любой кусочек головоломки можно перемещать и вращать (по правому щелчку мышки).

Всего в лесу три полянки, которые вам надо посетить:

- полянка лягушачьего бога;
- полянка паука;
- полянка со статуей бога-ягуара.

Садитесь в пирогу и высаживайтесь на левом берегу. Подберите с земли все звезды (из всего семь) и подойдите к алтарю, где расположите собранные звезды в соответствии с рисунком.

Положите на стеллу обсидиановую ногу, повернитесь и поговорите со статуей бога-змеи. Отдайте ему вторую ногу и получите за это перо. Уходите с полянки, после чего садитесь в пирогу.

Выгружайтесь на паучьей полянке, где вам предстоит перехитрить гигантского паука. Вам нужно выманить его из центра паутины так, чтобы он вас не поймал. Для этого воспользуйтесь дыркой в его паутине.

Чтобы решить первую задачку, залезайте на правое дерево. Когда вы ее решите, направляйтесь к Чаку (лягушачьему богу) и отдайте ему насекомое. Вернитесь к паутине, но учтите, что теперь там уже два паука. Залезайте в паутину с левой стороны. Когда заберете насекомое, отнесите его лягушачьему богу. В третий раз вернитесь на полянку с пауками и готовьтесь потягаться с богиней пауков. Залезайте на дерево с правой стороны и блокируйте богиню пером. Хватайте меч, рубите паука и забирайте черепа.

Проведайте статую бога-змеи и отдайте ему черепа. Заберите предметы, которые он вам даст, и возвращайтесь к королю.

Теперь вам предстоит совершить четыре космических путешествия при помощи хрустального шара, выданного вам шаманом:



А вот на этом алтаре вам придется разложить найденные звезды. Всего их— семь штук, «втыкать» их нужно в соответствии с данным рисунком.

1. В Тибет. Заберитесь на мостик корабля, повернитесь и совместите линии, нарисованные на шаре, с неровностями ландшафта.
2. В Ирландию. Идите на остров поэта и используйте шар на дерево, стоящее у колодца и стены, чтобы линии в шаре вновь совпали с ландшафтом.
3. В Китай. Встаньте перед золотыми воротами (там, где нарисованы охотник и лиса) и проделайте такую же процедуру с шаром.
4. В Юкатан. Встаньте у подножия королевского храма и совместите шар с правым углом другого храма.

Сержантские советы

«Разделенный старт»

Помимо стандартных опций «сохранить - загрузить игру», в «Атлантиде 2» существует возможность играть сразу за «нескольких» главных героев, что, в общем-то, достаточно полезно, особенно если учесть, что жесткого порядка прохождения нет. В начале игры вы увидите меню с несколькими планетами, окруженными золотым ободком. Каждая планета обозначает отдельного игрока.Если вы начали играть, но, к примеру, застряли в Ирландии, попробуйте пройти этот квест заново. Выбирайте другую планету и отправляйтесь в повторное путешествие.

При последующем старте игры игрок автоматически возвращается в ту ситуацию, из которой он покинул игру, включая выбранные настройки интерфейса и ранее сохраненные игры.

Шамбала

Когда вы совершите все четыре путешествия, шарик превратится в кристалл. Вернитесь на корабль и расположите все найденные ранее камни на круге Мандалы (обязательно запомните, в каком порядке вы их расположили) и кликните в центр кристаллом.

В результате этой операции вы попадете в мир Шамбалы.

Кликните на знаках в том порядке, как вы их расположили в круге Мандалы. Если все сделано правильно, главного героя перебросит в сады Реи.

Подойдите к королеве и поговорите с ней. Выходите из садов: вам предстоит повторить путь, который вы уже прошли. Подберите все предметы, а главное — звезду, которая лежит в Китае перед домом Бессмертного. Когда вы окажетесь в Ирландии, подойдите к книге и используйте звезду на окно, расположенное справа от книги. Вы мгновенно перенесетесь в глубины океана — на территорию затонувшей Атлантиды.

Найдите кристалл в заброшенном корабле. При помощи кристалла сразитесь с Тьмой, по очереди уничтожая ее щупальца. После того, как Тьма будет побеждена, зайдите в заброшенный корабль и поставьте кристалл на пластину.

Поздравляю, игра пройдена! MG

System Shock 2

ШОК НЕ ПО-НАШЕМУ

Как его сделать близким и понятным

Культовая фирма Looking Glass вместе с отколовшейся от нее Irrational Games опять поставили своих фанатов на уши. Выйдя из длительного небытия (по крайней мере, в жанре ролевых игр), ребята из «Лупы» сделали сразу две эпохальные игрушки, первая из которых, Thief, чуть-чуть не дотянула до звания «всеми признанной игры 1998 года» (уступив только Half-Life, и то не во всех чартах), а вторая имеет все шансы стать игрой года 1999-го. Слов как про первую, так и про вторую игрушки сказать можно массу. Единственное, чего решительно не хочется делать, это писать стандартное «проходилово» в стиле «поверни направо, дерни за пимпочку, войди в дверь». Это кощунство. Посему получайте нечто странное, что тем не менее должно будет облегчить вам жизнь в мире System Shock 2.



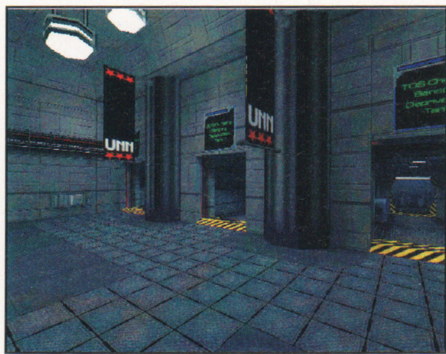
Дмитрий Резников

Паспорт

System Shock 2

Жанр:	3D-RPG
Разработчик:	Looking Glass/ Irrational Games
Издатель:	Electronic Arts
URL	http://www.ea.com

Проблема в том, что я не знаю, что именно написать. System Shock 2 — это не Thief, он не разделен на четкие миссии, и, кроме того, тут нет изначальной



определенности того, где именно что вас ждет. Какой-нибудь киборг-ассасин может оказаться в любой точке уровня: однажды я наткнулся на такого парня в закрытом мужском туалете кабака на пятом уровне «Фон Брауна», но когда попробовал снова открыть ту же дверь кабинки (предварительно восстановившись), то никого внутри не обнаружил. Зато в коридоре на другом конце уровня в меня полетели массы заточенных звезд от точной копии этого недоброго парня.

То же касается всех бонусов и предметов. В принципе, похоже, их количество на уровне всегда заранее определено, но вот точное место, где они будут лежать, определяется рандомайзером, причем не в начале игры, а каждый раз при входе на уровень. Исключение — химикаты на соответствующих складах, а также «инвентарь» некоторых «сюжетно важных» трупов.

Поэтому главный совет, который надо помнить на протяжении всей игры, — исследовать надо все доступные



Машина биоресуррекции многими недооценена, а между тем является крайне полезным девайсом. Если такую на уровне активизировать, то после смерти вы здесь автоматически возродитесь. При этом весь ваш инвентарь будет с вами. В некоторых случаях таким образом можно быстро перемещаться по уровню: спокойно умираем в одном его конце и возрождаемся в другом. Советую обратить самое пристальное внимание.

Магия

Бестиарий

Учтите, бестиарий неполный. Опущены некоторые твари, встречающиеся достаточно редко, — пусть они будут для вас сюрпризом...

Гибрид с трубой



Злой мутант, прибывший сюда прямехонько из «Кингпина». Трубу отобрать нельзя, а жаль. Если у вас есть склонность к пси-силам, можно на первых порах мочить этих парней из пси-бластера. Всем остальным — монтировкой его, монтировкой. Два удара — и нет парня. Патроны тратить не стоит.

Гибрид с дробовиком



Такой же зомбяк, только чуток поживучей и обладающий могучей пушкой. Из-за этой самой пушки лучшее средство против таких парней — ближний бой посредством монтировки. Если правильно рассчитывать удары, выстрелить он не сможет ни разу, потому что будет восстанавливать равновесие. К сожалению, дробовики всегда оказываются у них после смерти в поломанном состоянии и с одним патроном. Патрон можно вынимать, если не лень. А если умеете ремонтировать, можете у этих парней на ранней стадии игры раздобыть знатную пушку.

Обезьяна первого уровня



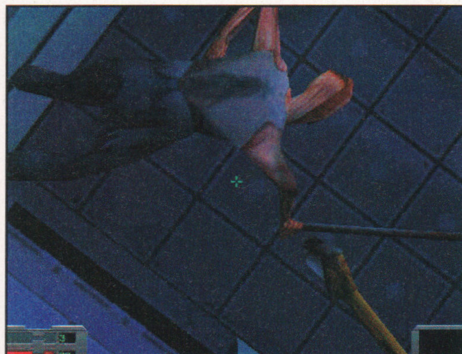
Неприятная мартышка, потому что стреляет метко издалека и бегает, редиска, быстро. Оружие соответствует тому, что я называю пси-бластером. Зато убивается легко. Этих зверюшек надо отстреливать из подручных средств, потому что пытаться достать до них монтировкой — занятие крайне геморройное. Старайтесь избегать контактов со стаями этих тварей. И не забывайте копаться в трупах: найдете мозг — изучите, повысите свои способности борьбы с этими тварями.

Обезьяна второго уровня



Стреляет злостными файрболлами. Тактика отстрела та же, но уклоняться от выстрелов надо с удвоенной силой. Очень, доложу я вам, неприятные создания — хорошо хоть встречаются ближе к середине игры.

локации. Открыв, например, выход с уровня или выполнив все задания на нем, необходимо



вспомнить, все ли обозначенные на карте комнаты вы посетили. И если нет — посетить обязательно. Потому что там может оказаться добрый хабар, которого ой как не хватает (патроны, медицинские инъекции, ремонтные юниты, наниты, наконец). Помимо всего прочего, тщательное исследование уровней принесет вам некоторые сюжетные сведения (в виде дискеток с чужими переговорами), а иногда и очередную забавную игрушку типа местного варианта «Геймбоя».



Всему этому активно мешают респавнящиеся монстры. На самом деле, это нечестно — делать RPG, где никто не умирает по-настоящему. Куда приятнее было бы бродить среди разбросанных тут и там трупов бывших врагов, так сказать, по местам боевой славы. Но нет. В то время, как замученные фашистами космонавты с «Фон Брауна» валяются тут и там, убитые вами зомбики и роботы плавно так исчезают, притом зачастую на глазах. И через некоторое время выскакивают на вас из-за угла, заставляя откладывать идеи, например, о походе на склад за химикатами: а вдруг там недавно убитый и восставший из мертвых киборг-ассасин в засаде сидит?

Посему совет: патчуйте игру нещадно. Патч можно либо скачать с сайта разработчиков (см. шапку), либо найти на диске к нашему прошлому номеру. В результате его установки случится следующее:

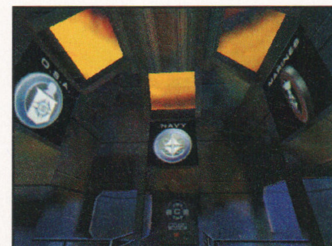
1) Монстры перестанут хотя бы исчезать и вновь появляться у вас на глазах. То есть трупы будут ждать, пока вы отвернетесь. Уже радует.

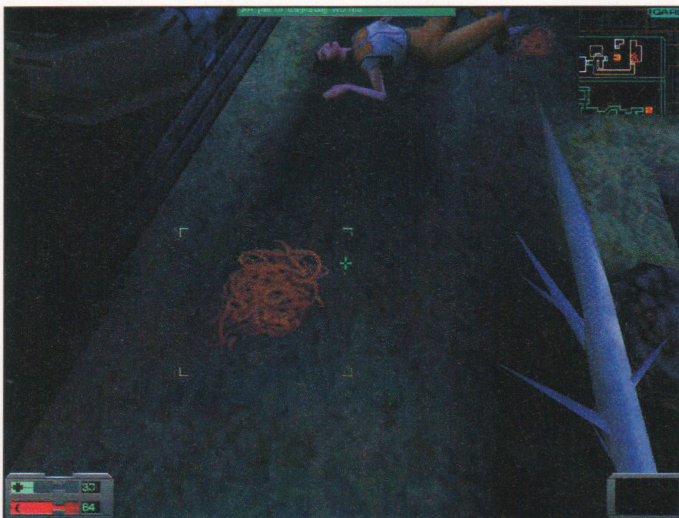
2) Можно будет играть вмногером. Не deathmatch, конечно, а кооператив. И это хорошо. Ибо пройти игру на уровне сложности выше Normal в одиночку практически невозможно. Но об этом ниже.

3) Здесь нам, Бивис, дали. Можно с помощью специального файла конфигурации отключать респавн монстров (ура!), а также замедлять или вовсе отменять порчу оружия (вот с созданием этой опции я лично принципиально не согласен).

4) В автосейве вас лишили всего хабара. Так что перед установкой патча обязательно сохранитесь по-человечески.

Сразу объясню причину своего неприятия опции про нестареющее оружие. Дело в том, что, в отличие от респавна монстров, система, в соответствии с которой все стволы с жуткой скоростью выходят из строя, была весьма и весьма важна для погружения в мир игрушки. Монстры, которые после убийства исчезают и появляются снова, — это, простите, «удар» по реализму. А вот оружие, которым надо пользоваться осторожно и не всегда, — это был очень сильный и оригинальный ход разработчиков. Так что настоятельно не рекомендую эту опцию использовать.





Подобные мерзкие кучки червяков играют двоякую функцию. С одной стороны, на них нельзя наступать: будет токсическое отравление. С другой, с помощью специального импланта от них можно запасаться здоровьем. Правда, ваш исследовательский аппарат честно предупреждает: злоупотреблять этим делом нельзя. Что будет, если этого совета не послушать, не знаю.

Выбор жизненного пути

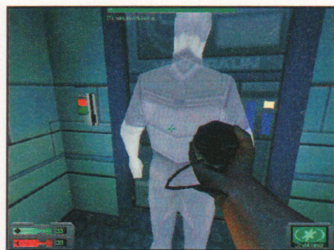
System Shock начинается крайне нестандартным способом. Прежде чем отправить вас в гущу событий, игрушка проведет вас через тренировочный центр (новичкам рекомендуется), после чего начнутся «первые три года» вашей службы. Годы проходят очень быстро, но тут вы решаете, кем станет ваш герой: могучим



воякой, хитрым хакером или мощным пси-бойцом.

Практически все солюшны, имеющиеся в Internet, а равно и инструкция к игре всячески убеждают следовать выбранной стезе на протяжении всей игры. Тут я скажу вот что: не верьте им, гонят. Как бы вы извращенно







ни воспитали свой персонаж, вам все равно придется учиться хакать (потому что иначе каждая автоматическая турель, а их полно, станет чрезвычайно труднопреодолимым препятствием). Надо будет хоть немного раскачать пси-способности, пси-бластер (я так именую для простоты «направленный криокинез», на первых порах — незаменимое оружие против обезьян и охранных камер, ибо не портится) и все-таки привыкать держать в руках пистолет и ружье — пригодится потом.

В Сети и в инструкции пишется, что, следуя разным профессиональным стезям, можно три раза пройти игру совершенно по-разному. Что ж, возможно, хотя я в это не верю. Не верю прежде всего потому, что вряд ли кто захочет еще раз начать игру сначала: она очень долгая, и от одного единственного прохода получаешь все необходимое удовольствие. Конечно, можно через год попробовать снова... Но кто захочет отказываться от таких удобных навыков, как хаканье или владение оружием, ради сомнительного удовольствия следования выбранной стезе пси-бойца и пуританина, неприемлющего другие способы жизни? Разве что какой продвинутый ролевик. Но пройти игру ему будет ой как трудно: конечно, круто научиться быть невидимым и таким образом избегать стычек с врагами, но всех-то стычек избежать все равно не получится (банально не хватит «маны»), а мочить врагов пси-бластером можно только на первом уровне.

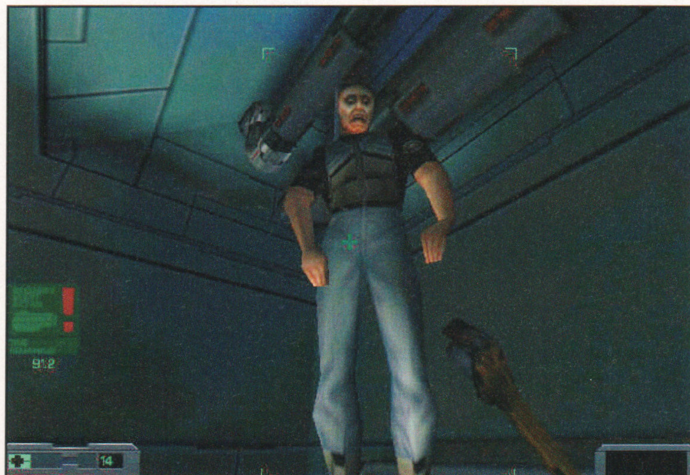
Тем не менее дадим слово и другой стороне: «пуристы» считают, что если хотя бы более-менее ограничить себя в какой-то одной области, то игра становится многосторонней. Например, преодолеть тщательно охраняемую электроникой (камерой и парой турелей) комнату можно как минимум тремя способами: солидный вояка просто вбежит и вмочит по всем девайсам из всех стволов; хакер найдет за углом Security Station и взломает охрану, а «псих» навесит на себя невидимость и пробежит мимо. Считается, что это интересно. Но я вот что скажу: да, на сложных уровнях приходится зачастую извращаться. Мы договорились играть на Easy, чтобы оценить сюжет и чтобы мне не пришлось вдаваться во всякие мелкие подробности. А на Easy вы подобную ситуацию сможете решить любым из представленных способов. Тем более, чтобы взломать охрану, особо могучего хакерского скилла и не требуется, да и невидимость достигается относительно быстро. Что касается «ворвался и всех перестрелял»... Мы ведь читеры, у нас полно хит-поинтов, не так ли?..

Тем не менее определенное планирование от вас потребуется. Даже на Easy вам дадут не бесконечное количество модулей для повышения скиллов, и потому надо выбирать, что учить. Лучше сразу определить пути «повышения квалификации» — например, выбрать один тип оружия (которое потребуется даже «психам»), решить, собираетесь ли вы учиться его модернизировать или лучше поднять свой уровень «ремонта», а равно сразу продумать список нужных вам пси-способностей.

Впрочем, мы ушли далеко вперед: сейчас вы находитесь на распутье — куда пойти учиться. Поскольку сама игра предлагает весьма невнятные объяснения на предмет «что нам дадут», то вот они в нормальном виде.

Сержантские советы

Не забывайте, что вы всегда можете вернуться на уже пройденные уровни — посетить склад реактивов, зарядное устройство, работающий медицинский стол или место раздачи апгрейдов за кибермодули. Хотя монстры там успели, конечно, нареспавниться, такое поведение себя оправдывает на полную катушку: там враги слабее. Кроме того, пока вы найдете нужное вам место на нынешнем уровне, вас могут уже много раз убить, а ведь, возможно, исследуй вы на нынешнем вашем уровне учености вот этот или тот орган от старого врага (чего не смогли сделать, проходя уровень впервые), все станет куда легче и интереснее.



UNN Marines

Не думайте, что, став «просто воякой», вы окажетесь в эдакой «Кваке». Нет. Вам все равно придется хакать компьютеры, думать, использовать пси-силы, и вообще игра от выбора этого персонажа хуже не станет. Но будьте готовы к некоторым хитрым проблемам в начале игры, по большей части несерьезным, но обидным: во-первых, вы не сможете вскрыть кучу ящиков в самом начале (пока хакать не научитесь,

Советы

Робот техобслуживания



Достаточно безобидные, хоть и грозно выглядящие, парни. Стрелять не умеют, потому вполне можно расправиться с ними издалека. Или просто избегать контактов. Учтите — все роботы взрываются при смерти, потому не добивайте их монтировкой. Но не забывайте обыскивать оставшийся металлолом.

Робот охраны



Злая железяка. По мере продвижения вперед по игре становится все злее и злее. По моим наблюдениям, лучший способ борьбы — близкий бой посредством монтировки или кристалла. Как и зомби с дробовиком, робот после удачного удара в репу ненадолго теряет равновесие — этого времени как раз хватает на очередной замах. Под конец можно отбегать и стрелять из ружья (чтобы выстрелом не задело), а можно плюнуть и добить монтировкой: пока вы будете отбегать и оружие менять, этот гад успеет пару раз выстрелить. Главное — успеть, петляя, быстро к нему подбежать и... В качестве альтернативного способа уничтожения рекомендуются бронебойные пули и гранаты (зеленые).

Протокольный дроид



Ужасно противный тип, на которого приходится каждый раз тратить по три-четыре драгоценных патрона. Благодаря усилиям сбрендившего Ксеркеса протокольные дроиды, теоретически просто железные парни на побегушках, назойливо пытаются к вам приблизиться и при контакте больно взрываются (напоминает лягушек из «Вора»). Соответственно их надо издалека отстреливать, лучше из берданки. Или старательно избегать, если есть такая возможность. Кстати, будьте осторожны в местах скопления контейнеров с этими роботами — иногда вдруг что-то случается, контейнер открывается и оттуда вылазит такая вот морда протокольная. Контейнеры можно уничтожать, сперва монтировкой доводя до кондиции, а потом гася из пистолета, но это только если не жалко патронов и времени.

Всевозможные автоматические турели



Их много, они разные, и их поражающая сила растет по мере движения по игре. Схема борьбы же не меняется: вырубаем

СОВЕТЫ

секьюрити, отстреливаем камеру и тут же бежим к этим самым пушкам, пока они отключены, доводим их монтировкой до кондиции и добиваем из пистолета. Не забывайте обыскивать руины. В некоторых случаях секьюрити-станция бывает недоступна — на такие моменты хорошо иметь небольшой запас бронебойных патронов или гранат (если умеете пользоваться гранатометом). Тоже помогает «на ура», но надо уворачиваться от пуль.

Среднежены (Midwife)
Узнаются по характерному симпатичному виду и издаваемым звукам. Сперва эти твари меня страшно донимали, потому что вертлявые и стреляют больно, но потом, познакомившись с киборг-ассасином, я стал к ним относиться, как к старым добрым знакомым. Очень приятные создания, особенно выражением лица. Рубить их лучше монтировкой или кристаллом по той же причине, что была упомянута в рассказе про зомби с берданкой и охранного робота.

Киборг-ассасин
Премерзкий парень. Быстрый, верткий, появляется откуда ни возьмись, кидается больно звездами, а сам весьма крепок. Опять же характерно шипит — постарайтесь научиться распознавать звуки, издаваемые разными врагами, а особенно ассасином, чтобы их появление не было неприятной неожиданностью. Лучший способ борьбы с киборг-ассасинами таков. Услышав знакомые звуки (или увидев мерзавца), отыщите поблизости какое-нибудь небольшое помещение. Ваша цель — зажать урода в угол и там заколбасить монтировкой или кристаллом (потому что пытаться попасть в него из ружья бессмысленно для некрутых квакеров). Подбегите к нему, брякните монтировкой и смывайтесь в свое укрытие. Если он прибежит следом — проблем не будет: быстро мочите врага ручным оружием. На открытых пространствах этот парень смертоносен: метнет звезду из-за угла и скроется.

Аннелиды-свармы
Большие серые мешки подозрительного вида — противоречивая штука. Умеют выпускать вредоносный газ, иногда разражаются ордой насекомых. Последняя летает за вами следом и при столкновении жалит, однако живет недолго — потому от нее просто надо быстро убегать и переждать. Эти самые мешки можно отстреливать заранее,



а когда научитесь, их содержимое уже будет не столь ценно). Вы будете постоянно мучиться с оружием, которое «деградирует» на глазах, вместо того, чтобы спокойненько стрелять из «нержавеющего» пси-бластера. Наконец, вы просто будете мрачно взирать на запас «маны» безо всякой возможности ее использовать. С другой стороны, в начале игры для вас всякие зомбики и роботы не будут представлять особой опасности благодаря повышенной выносливости.

Двери во время «обучения» приведут вас к следующим возможностям:

Год 1

Левая дверь (Supply ship galo ordinance master's mate): сила +2. Здесь вам самое место, сила в игре очень важна.

Средняя дверь (Io survival training school): выносливость +2. Выносливость — это, конечно, хорошо, но вы ее сможете повысить и позже, а на первых уровнях хватит и того, что есть.

Правая дверь (Guadalcanal zero-grav training): подвижность +2. Сюда идите, если твердо решили потратить первый год впустую. Что дает «подвижность» в System Shock 2 — это загадка. Вернее, она такое дает, что ставит ее в один ряд с силой и выносливостью.

Год 2

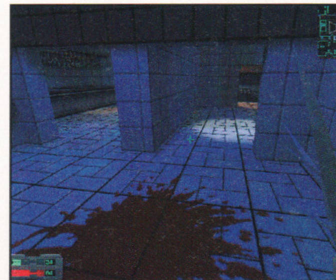
Левая дверь (Antigua gunnery mate): энергетическое оружие +1; склонность к кибернетике +1. Что касается энергетического оружия, то забейте на него длиннейший болт: оно в System Shock 2 крайне слабо.

Средняя дверь (JM-432 asteroid picket): тяжелое оружие +1; склонность к кибернетике +1. Тяжелое оружие — это здорово. Но до него вам надо будет топать и топать (первый гранатомет, насколько я помню, встречается на четвертом уровне). И даже обнаружив его, я все время забывал вовремя им воспользоваться. В любом случае сейчас это явно не к месту.

Правая дверь (Port McArthur weapons range): стандартное оружие +2. Сюда нам и надо. Мы сможем пользоваться пистолетом, а если подкачаем этот показатель еще на единичку, то и ружьем могучим. Большего и не нужно будет достаточно долго.

Год 3

Левая дверь (UNN honour guard): техобслуживание +1. Техобслуживание — это так в инструкции maintenance



перевели. Тут вас научат чинить оружие, не до конца сломавшееся. Пушки у вас деградируют постепенно, и их надо иногда возвращать в исходное состояние (смазывать там, чистить и все такое). Если этого не делать, они ломаются, и их надо будет чинить. Совершенно очевидно, что сейчас вам нужна эта дверь.

Средняя дверь (Poliedes training station): модификация +1. Оружие в игре можно модифицировать. Зачем это делать, я, скажу честно, не понял. Оно становится не столь сильнее, сколь несколько другим: например, стреляет сразу двумя пулями вместо одной. Хорошо ли это? Да, если надо убить толстого врага. Нет в остальных случаях, потому что пули надо беречь. Значительно интереснее получаются модификации, полученные не с помощью соответствующего скилла, а путем прилепления, например, к бердянке только что исследованного иноплανетного органа (вывод: надо повышать скилл research). В любом случае сейчас вам об этом думать рано.

Правая дверь (Antigua ship's system consultant): ремонт +1.



Об этом думать тоже пока рано — на первых порах просто старайтесь не доводить оружие до такого состояния, когда ему не помогает «техобслуживание».

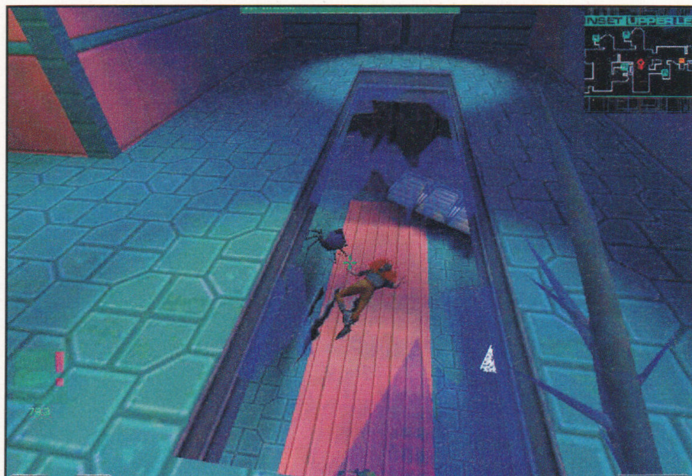
задачки упадет. Думается, что это наиболее удачный выбор первого года.

Средняя дверь (TOS Ru Nang sensory deprivation tank):

Честно говоря, затрудняюсь посоветовать, что выбрать на втором году. Все одинаково полезно.

Средняя дверь (Ki Luan Research Lab): исследования +1. Крайне полезная штука, потому что на первых уровнях вы будете выковыривать из врагов части их тел, исследовать и получать бонус при борьбе с врагами соответствующего типа. Очень помогает, скажу я вам. Думается, выбирать здесь надо именно эту дверь. Хотя ваш солдат будет слаб физически.

Правая дверь (Tactical Psionic Training): выносливость +2. Достаточно полезная характеристика для псионика. Вас будут убивать не с первого, а со второго удара. Потому я и говорю, что на втором году обучения «пси-хам» предстоит нелегкий выбор.



OSA

Тут живут «психи». Вернее, «пси-хи». Пси-фактор превращает System Shock 2 из необычной игры в уникальную. Я лично начинал игру именно тут, но признаюсь, изучив нужные мне пси-дисциплины, забросил это дело, предпочитая повышать скиллы в исследованиях, оружии и элементарной силе (чтоб таскать с собой побольше хабара). Считается, что начинать «пси-хом» сложнее всего из-за неумения обращаться с оружием. Посмею сие утверждение опровергнуть: у нашего пси-брата имеется замечательный пси-бластер (еще раз напомню, официально он — «направленный криокинез», с помощью его и монтировки можно спокойно пройти пол-игры. Монтировкой — в череп нежити, пси-бластером отстреливаем камеры и обезьянок. И не портится, и «маны» жрет немного. Страшно удобная штука.

Год 1

В ходе первого года обучения вам дадут доступ к пси-дисциплинам второго уровня и тот самый «направленный криокинез» или пси-бластер (в любой двери), плюс один «перк» по вашему выбору.

Левая дверь (TOS Shao Ling sensory deprivation tank): психогенные киберспособности. Временно повышает ваши кибернетические способности на 2 единицы. Чрезвычайно полезная штука для хакеров: ее надо применять, прежде чем взламывать сейф или станцию секьюрити — сразу сложность телекинетический захват (Kinetic Redirection). Это вам демонстрировали во время обучения. На первых порах потребуется едва ли, так что можете смело пропустить. Потом выучите.

Правая дверь (TOS Chu Lun Sensory Deprivation Tank): психорефлектор. Защищает вас во время боя на 15%. Вот и выбирайте: либо эта штуковина, либо просто сейвиться почаще. Я выбрал второе. Все-таки киберпанк лучше.

Год 2

Левая дверь (Telephatic interrogation): пси-способности +2.

Год 3

Во всех дверях вам дадут: сила +1, подвижность +1, киберспособности +1. Оставшаяся фича (которой вы, скорее всего, пользоваться никогда не будете) представляет собой следующее.

Левая дверь (Anti-terrorism field operations): психогенная ловкость (Psychogenic Agilty). Увеличивает ловкость (я это называю подвижностью) на 2 минуты. Не надо нам такого. А взять придется. Потому что остальное нужно еще меньше.

Средняя дверь (Selections group field operations): нейрорефлексный буфер. Гасит отдачу от любых видов оружия на минуту. Опять же клевая



Для того чтобы хакнуть карманную игрушку MFD Game Player, надо капитально прокачать уровень мастерства взлома. Но в качестве приза вы получите еще одну игру — гольф. Весьма, надо сказать, полноценный: 17 лунок, все как у людей, жаль только, оппонента нет компьютерного.

Советы

но тут есть одна хитрость: внутри часто лежат полезные штуки. А за ними надо подойти и покопаться внутри живого сварма. Так что сами решайте, что вам важнее.

Пауки



Ой, вот это твари чрезвычайно гнусные, опасайтесь их всячески. Как правило, они водятся в местах, где можно забраться на какую-нибудь верхотуру и оттуда тварей отстреливать. Это надо делать обязательно, даже если вам придется полчаса терпеливо ждать, пока уродец вылезет на открытое пространство. В противном случае надо иметь богатые запасы желтых шприцев антитоксического действия — отравление ядами просто так не проходит, только с антитоксином.

Мелкие черви

Главная неприятность — на них надо тратить патроны. Еще их много. В остальном, не самые страшные звери. Только вот иногда вдруг выпадают с потолка — неприятно... В крайнем случае можно рубить их палками, присев.

Разные полезные предметы

Радиационный костюм

Обязателен к применению на первом этаже «Фон Брауна». Без него там вам — труба. Только не забудьте потом его снять и оставить в лифте, надев взамен стандартный бронежилет.

BrawnBoost (tm) Implant



Самый полезный из всех имплантов, как найдете, сразу принимайтесь использовать. Потому что сила — это круто. Главное, не забывайте его подзаряжать, потому что если вдруг эта штука выдохнется, вы потеряете кучу полезных предметов. Можно на всякий случай таскать с собой запасной BrawnBoost, чтобы такая неприятность не случилась.

MFD Game Player



Ураганная вещь, игра в игре. Особенно, конечно, радует местная версия «Ультимы». В это можно играть на химических складах во время изучения очередного вражьего органа. Не забывайте вставлять

Советы

в нее картриджи.

Банки (Beakers)



Казалось бы, на что? А вот на что: в них можно собирать червей из кучек (тех, на которых нельзя наступать). Потом эти черви используются в качестве аммуниции для некоего экзотического оружия (которое можно найти, внимательно читая дата-диски). Главное, что я лично сам не заметил, как в эти банки собираются черви, — просто набрал пустых, а потом смотрю: опа! А они полные уже, с червями противными.

Бутылки «очень крепкой водки»



На любителя. Мне просто нравится сам факт их наличия в игре. Употребление уменьшает здоровье, зато повышает пси-способности. А что, логично. Вот, бывало, посижу с друзьями и чувствую: пси-способности просто донельзя выросли. Так и прут наружу. Страшное это дело, very strong vodka.

Сержантские советы

Выбор уровня сложности в большинстве игр является очень важным делом. Потому что это решение принимается сразу и навсегда. В System Shock 2 это, по счастью, не так. И потому, начав играть на Normal и притомившись в какой-то момент бороться с респавнящимися врагами, вы легко можете исправить ошибку и переехать на Easy. Вообще, если вы пользуетесь солюшном, значит, вы читер (хотя, надеюсь, этот мой солюшн все же не совсем читерский получится), так что играйте на Easy изначально. И это правильно — вас и тут убивать будут неоднократно и с завидной регулярностью, Normal пройти могут только маньяки с многолетним квакерским стажем, а остальные уровни сложности идеально подходят для мультиплейера. Собственно, решив проходить игру на Easy, вы потеряете только кучку довольно бестолкового экшна: от перехода на разные уровни не меняется сложность задач, но повышается количество монстров, уменьшается здоровье, растет наносимый монстрами вред и с уровней пропадают некоторые бонусы (преимущественно красные шприцы и патроны). Если вы играете в System Shock как в игру с сюжетом, лучше отбросить гордость и сразу заявить во всеуслышание: да, я не крутой боец, давайте играть на Easy. Это будет правильно.

штука, конечно, но как ею пользоваться-то?

Правая дверь (Physical field operations): дистанционные электронные помехи (Remote Electron Tampering). Ежели вам случилось попасться на глаза камере слежения и та подняла тревогу, то с помощью этой штуки можно ускорить время ее отключения — на пять секунд за пси-единицу. Я однажды попытался это использовать. Эффекта не заметил. То есть оно, конечно, сработало, но настолько незначительно...

UNN Navy

Сюда идут техники-инженеры. Тут вас научат и пользоваться пушками, и ремонтировать их, и системы всякие хакать, и вообще быть крутым парнем с вечно черными от машинного масла руками. Полезная стезя, хотя если проходить игру достаточно смешанным образом, как я, то все эти навыки (кроме хака) потребуются ближе к середине, а в начале важнее все-таки иметь пси-способности. С другой стороны, владению оружием вас все-таки научат.

Год 1

Левая дверь (UNN Lucille ship's ops): хак +1, сила +1. Наш выбор «адназначна». Хакать — это крайне почетное занятие. Сможете в самом начале игры залезть в такие места, куда спецам по другим направлениям дорога закрыта.

Средняя дверь (UNN Lucille engineer's mate): ремонт +1, сила +1. Про ненужность склонности к ремонту на первых порах игры я уже говорил. Хакать — куда круче!

Правая дверь (UNN Lucille military police): модификации +1, сила +1. Я бы еще понял, если бы вам дали способность к техобслуживанию (хотя хак все равно важней). Но модификации! Зачем это в начале игры?..



Сержантские советы

Чтобы не попасть в затык, Главное — читать все найденные вами диски. Очень часто сюжет развивается по мере их обнаружения и прочтения. На дисках содержится как собственно storyline, повествующий о развитии трагедии на борту «Фон Брауна» (и подготовляющий вас, например, к схватке с Коренчкиным), так и всякая необходимая информация, наподобие кодов к дверям или рассказов о том, где что спрятано. Читайте внимательно.

Далее, тот же аппарат, что читает диски, также содержит очень полезное меню NOTES. Если вы что-то важное пропустили (не расслышали, не прочитали, не успели) — загляните сюда. Тут вам и коды открытые сообщат, и о том, что нужно сделать, напомнят, и вообще много доброго сделают.

Год 2

Левая дверь (UNN Carfax navigator's mate): склонность к кибернетике +2. Полезная штука, ибо повышает, в частности, ваши хакерские способности. Можно взять.

Средняя дверь (UNN Pierce ordinance master): техобслуживание +1. Полезная вещь, конечно, но если мы пойдем сюда, то не будем уметь пользоваться оружием, и тогда нам эта способность совершенно ни к чему.

Правая дверь (Laverne tactical training school): стандартное оружие +2. Лучше всего двинуть сюда. Уметь пользоваться пушками — крайне полезная вещь. А техобслуживание выучим при первой возможности. Правда, тогда наши хакерские скиллы так и останутся в зачаточном состоянии и мы не сможем ломать станции секьюрити (пока).

Год 3

Левая дверь (Marie Curie research facility): исследования +1. Хорошее место. Как я уже говорил, возможность сразу изучить органы врагов повысит ваши шансы на выживание в начале игры.

Средняя дверь (Io survival training school): выносливость +2. Тоже хорошая вещь — вас будет сложнее убить. Но, пожалуй, research важнее. Хотя это на любителя.

Правая дверь (Yamamoto zero-G training): подвижность +2. Ну если вам очень хочется много и быстро бегать, то, пожалуйста,



выбирайте эту дверь. Но не говорите потом, что вас не предупреждали. Потому что все остальное важнее. Хотя быстро бегать при борьбе, например, с киборг-ассасинами крайне полезно. Но на то есть специальные импланты, да и далеко нам еще до киборг-ассасинов, зачем же себе начало игры портить?



На что тратить кибермодули?

Решать сию непростую задачу каждому надо самостоятельно — в этом соль игры. Но советы все же дать можно. Например, заранее продумайте, что вам точно не потребуется. Я вот могу сразу сказать, что вам не потребуется энергетическое оружие. Совсем оно вам не нужно. Причина тому достаточно проста: при видимом преимуществе (ненужность патронов и легкая перезарядка) оно обладает целой кучей недостатков, которые вы обнаружите только после того, как потратите ряд кибермодулей на обучение обращению с ним. Энергетический пистолет, ствол первого уровня например, стреляет настолько хилыми зарядами, что даже пси-бластер обскакивает его на порядок. Если вы из такого, с позволения сказать, оружия приметесь стрелять в какого зомбика, тот успеет подойти и навламывать пару раз вам монтировкой в репу, прежде чем огненная мощь лазерной пушки его сломит. Остальное оружие тоже ничем «не выдается» в сравнении со своими стандартными, тяжелыми и экзотическими собратьями (того же уровня). Вдобавок энергетическое оружие чудовищно быстро портится.

Зато точно надо прокачать познания в экзотическом оружии — где-то на четвертом уровне вы найдете инопланетный кристалл, который заменит вам монтировку.

Итак, пройдемся по пунктам.

STATS. Тут надо в первую очередь повышать силу — чтобы уметь таскать больше хабара с собой. В принципе, в свое время в игре вы откроете на «Фон Брауне» лифт, который можно использовать как склад, и все же места в «рюкзаке» вам все время будет катастрофически не хватать для того, чтобы таскать малый джентельменский набор (три вида оружия, запасная броня, например против радиации, всевозможные шприцы и амуниция) и при этом иметь место, куда класть всякие находки. Сила к тому же влияет на мощь удара монтировкой, вашим главным оружием на первую треть игры. Во-вторых, надо хоть немного поднять выносливость: без этого дела даже соваться на верхние уровни «Фон Брауна» не стоит. А дальше уже ваш выбор: «пси-хам» надо качать псионику, кибернетикам — кибернетику (хотя ее надо немного поднять всем, чтобы успешней хакать компьютеры). Любителям ловкости никто не мешает развиваться в этом направлении.

TECH. В первую очередь — исследования, лучше до двух, и взлом, побыстрее до трех. Первое даст вам возможность изучать врагов (на первых порах) и использовать всякие их останки против них же самих (попозже), а второе позволит бороться с местной охранной системой. Если вы нашли оружие и собираетесь им пользоваться,



то обязательно поднимайте maintenace. Ремонт можно поднять в середине игры (он потребуется не для оружия, а для всякой поломанной аппаратуры), а модификацию... Если хотите, качайте ее. Но как я уже сказал, лучшие модификаторы оружия — те, что вы вынете из трупов и исследуете.

CMBT. Понятное дело, что стандартное оружие надо прокачать хотя бы до трех — для владения берданкой. Если хочется пострелять из автомата и ручного пулемета — качайте дальше. Как я уже сказал, энергетическое оружие лучше оставить в покое, экзотику на единичку поднять (но спешить с этим не надо).

PSI. Тут возможностей тьма тьмущая. Почитайте инструкцию — там все пси-возможности описаны подробно и по-русски. Самая полезная пси-способность — это, конечно, Psychogenic Cyber Affinity. Ею вы будете пользоваться все время. На первых уровнях очень поможет Projected Cryokinesis — это та же штука, которой пуляются обезьянки в начале игры. Полезно знать Kinetic Redirection. Из пси-способностей второго уровня достойны внимания Anti-Entropic Field, Adrenaline Overproduction (помните, треть игры вы пройдете с монтировкой и еще треть с ее инопланетным аналогом), Cerebro-Stimulated Regeneration. Наконец, прикольна штучка Localised Pyrokinesis, особенно в куче врагов. Врубаем — и бегаем среди них, бегаем... Очень весело. Дальше идут пси-способности, ориентированные на задвинутых «пси-хов». Например, Projected Pyrokinesis — это копия того, чем стреляют продвинутые мартышки. Довольно больно, но если вы умеете обращаться с берданкой, то она лучше. Дальше интересно только могучим «пси-хам», так что оставим эту тему.

Засим разрешите откланяться

«Как?! — воскликните вы. — А где же, собственно, солюшн???»

Не будет проходилова, не ждите. System Shock 2 — не такая игрушка, чтобы все по полкам расставлять. Особо сложных и замороченных задачек там нет, никаких диких паззлов или сложных головоломок тоже. Чтобы пройти игру, достаточно в нее вжиться. А с помощью представленных здесь советов сделать это будет, надеюсь, нетрудно.

Так что успехов! MG

Сержантские советы



Переверните коробку с диском и еще раз прочтите список «горячих клавиш». Правда, в действительности все куда удобнее? Кристалл на самом деле можно вызвать одной кнопкой, так же, как и перебирать типы амуниции, применять разные полезные шприцы и вызывать пси-возможности (предварительно назначив соответствующие кнопки). Но главное — обратите внимание на комбинацию Ctrl-C. Уверяю вас, компас — очень полезная штука. А в определенный момент игры и вовсе незаменимая...





ЧАПАЕВ И ЛЯПОТА



Походы героев Гражданской войны по Нью-Йорку 1967 года.



Люблю я русские квесты. Есть в темных закоулках загадочной русской души светильники особого, только нам присущего юмора, на который отзывается русский организм. Вот и радость новой встречи с Петькой и Василием Ивановичем окрашена предвкушением ожидания новых приколов и анекдотов.

Юля Черных

Паспорт

Петька и Василий Иванович 2: Судный День

Жанр: квест
Разработчик: S.K.I.F.
Издатель: Бука

URL http://www.buka.ru

Если первый «Петька и ВИЧ» делался на полном серьезе и являлся самостоятельным и самодостаточным произведением, то вторая серия игры несет в себе яркий элемент пародии. В сценах и персонажах узнаются фильмы, игры, даже деятели мировой культуры. Собственно, пародии в «Петьке» делались не на игры или фильмы, а на всю окружающую культурную среду. Что-то узнаваемо сразу, что-то мне просто неизвестно, но получилось неплохо. Жаль, игра короткая. Заставку я комментировать не буду (и слава богу — Прим. отв. ред.). Начну сразу с действия.



Часть первая. Деревня Гадюкино

Петькин дом. Надо открыть шкаф и достать оттуда уже знакомую дамочку (в подсказках она скромно называется «матрасик»). Затем подобрать цветочек в горшке. Теперь можно выйти из дома. Для интереса неплохо общелкать все предметы по дороге, хотя ребята в этой серии не особенно расположены шутить. В первой как-то больше резвились. Фантазия иссякает, что ли? Так вона, поглядите, сколько томов анекдотов про Василия Ивановича выпустили!..

Выбравшись из домика, направляемся к бане. От бани отделяется подпорка. Ее и изымаем. Далее, идем к колодцу (на карте он обзывается печкой).

К веревке над колодцем привязываем подпорку. Затем оба героя спускаются в колодец. Там обнаруживаются ходы, прорытые в соответствии с сюжетом враждебными инопланетянами. Через первую пропасть надо проложить доску — она лежит у входа в тоннель. Но дальнейший путь вглубь преграждает огромный булыжник. В попытке справиться с ним проходит первая часть.

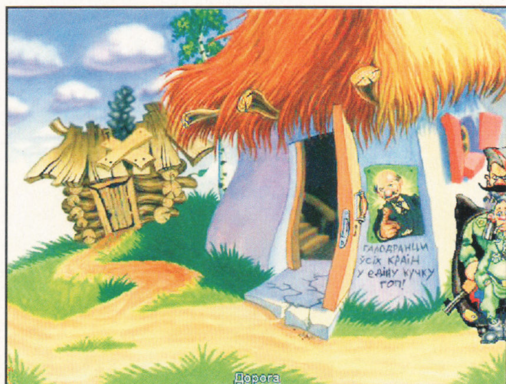
Вылезя из колодца, Петька и Василий Иванович направляют свои стопы к Фурманову. У его домика ВИЧ (как специалист-электрик) снимает провод. Внутри упрашивают Фурманова подарить им динамит. Динамит следует уложить рядом с камнем в колодце. Затем наши герои идут в тупик, где стоит трансформатор. По дороге, проходя мимо помойки на железной дороге, Петька подбирает модель самолетика и присоединяет провод, висящий на дереве, к своему куску. После недолгих уговоров возле трансформатора Василий Иванович мужественно соединяет два проводка. И... Петька все сделает за вас: спустится в колодец, подбежит к камню и присоединит динамит к проводу. Последует процедура, любезная сердцу любого террориста: взрыв, огромный камень лениво отъезжает от прохода и давит несчастного Петьку. Но герои Гражданской войны всегда начеку, и ВИЧ отгребает камень и спасает своего напарника. Однако путь в тоннель открыт.

Вот тут-то начинается самый цимес. В первом же зале на стенке обнаруживается заманчивая кнопочка. По заповедному принципу всех геймеров «мочи все живое, дави все кнопки» можно и эту кнопочку нажать, особенно если последняя сейвелка была в доме Петьки при входе, но я лично не советую. Лучше обратить внимание на барельеф, словно вышедший из хитов группы «Ария», — мотоцикл серии Харлей-Дэвидсон. У него отделяется руль, который и следует заныкать подальше в свой чемоданчик.

Дорога из желтого кирпича приводит героев к зловещему сооружению из статуй Свободы, оснащенных лазерной защитой. С высоты своего высшего технического образования заявляю, что лазерный луч подобной интенсивности не способен остановить даже котенка, но наши герои пасуют перед этим препятствием. Рекомендую осмотреть стены тоннеля. Комментарии, которыми обмениваются Петька и ВИЧ при этом

осмотре, я опускаю (Хе-хе, Бивис, мы с тобой доисторические подростки!).

Вернувшись на поверхность деревни Гадюкино, сладкой парочке



● Родные пейзажи деревни Гадюкино практически не изменились со времен первой части…



● Статуи Свободы стоят на страже доисторических шедевров американской культуры. Русские не пройдут!

следует посетить пасеку. Пасечник Кузьмич грамотно разъяснит, для чего он нацепил очки и что ему от жизни надо. С ним все ясно, так что нашим героям пора обходить окрестности.

Лирическое отступление: на мой взгляд, в деревне Гадюкино наблюдается повышенное количество алкоголиков. Художники не работают без натуры. Имея в виду характерную пародийную направленность данного квеста, во мне созрело подозрение, что каждый персонаж имеет своего по жизни дубля. И что все эти дубли либо работают в фирме СКИФ, либо тем или иным образом связаны с художником. В общем, это не мое дело, разбирайтесь сами, ребята!

Итак, обходя окрестности, за полем на полянке Петька и ВИЧ обнаруживают совсем окосевших алкашей вокруг бутылки со спиртом на пеньке. Бутылку следует изъять, затем направиться на пасеку. Кузьмич с презрением отметет самогонку, зато возрадуется ее рецепту (снимите наклейку с банки) и одолжит Петьке свои пижонские очки.

Все, на этом в Гадюкино дела заканчиваются, герои должны уходить в колодец.

У лазерной установки надо настроить всю собранную по закоулкам оптику, а именно: руль с зеркалами воткнуть в потолок, а очки (их надо предварительно сломать) пристроить возле статуй. Лазерные лучи изобразят что-то вроде арки, так что теперь можно идти дальше.

В коридорчике, обрамленном канавой с подозрительно знакомой жидкостью — лавой (то ли из первого Дума, то ли из второго Еретика). Юные вулканологи проводили своих героев по рисковым местам еще в ранних аркадах. Пардон за лирическое отступление, но больно уж много тут всего понапихано, сплошная ностальгия. Если зайти в боковой коридорчик, возникнет интересный вид. Опять-таки что-то очень знакомое, но конкретно не опознается. Там ничего не надо, кроме пейзажа. Дабы не отвлекаться, следует пройти до конца вперед и повернуть направо. В следующей картинке, у барельефа мужественного Дюка нужно отобрать шотган. Затем пройти дальше и подняться на платформу с краниками и рычагом. Надо взять котелок и поставить на дырку в платформе. Затем Василием Ивановичем дернуть рычаг — в котелок скатится огненная капля — и забрать полный котелок. Затем надо вернуться в первый зал, с кнопкой. Самые любопытные могут прогуляться налево до упора. Упор представляет собой защитное сооружение инопланетной конструкции, которое также надо отключить. Сейчас этим и займемся.

Из комнаты с кнопкой пройти налево. Там окажется зал с четырьмя столбами, на которых изображено что-то вроде рун. Посредине расположен постамент, к которому четырьмя болтами прикреплена механическая муха. Для тех, кто смотрел «Пятый элемент», уже все ясно. Кто не смотрел, объясняю: каждый столб представляет одну из четырех стихий: огонь, воду, ветер, землю. Там нарисовано, а если кому дойти лень, Петька вслух назовет. Муха — это лишнее, ее надо убрать. Но предварительно поставить на каждый столбик соответствующий





● Вот такие жуткие катакомбы, оказывается, прокопали злые инопланетяне под деревней Гадюкино. Канавы с лавой навевают ностальгические воспоминания.

СОВЕТЫ

Василий Иванович

О, мой герой! О, терминатор моей души! Как я соскучилась за те полтора года, отделяющие вторую серию от первой! И пусть бойкий Петька шустрит по всем фреймам и задникам, ты, мой великий, самый главный в этой истории. Только тебе под силу, сверкнув золотой фиксой, уверенно произнести: «Нет, Петька» в самых заманчивых ситуациях (двести тридцать пятый раз за эту чертову игру! Потеряв чувство юмора, я действую на все видимые детали пейзажа всеми предметами из инвентори, например, надувной резиновой секс-куклой на самого Василия Ивановича, и мой кумир, представляете, отвечает:« Нет, Петька!»)

Злодейские инопланетяне хоть и спасли Василия Ивановича от бурных вод реки Урал в приснопамятном 1919 году, но провели над ним свои бесчеловечные эксперименты. Они вживили герою какие-то железки и подменили его выдающиеся мозги чем-то своим. Несмотря на подобные издевательства, привыкший к пыткам большевик одолевает все препятствия и вырывается от злодеев. Он, по-прежнему, немногословен, походка его уверенна и неторопливна (слишком неторопливна, на мой взгляд, мог бы и побыстрее двигаться!). По сравнению с первой серией Василий Иванович стал серьезнее, меньше шутит. Внешне он ничуть не изменился. Особенно он привлекателен в процессе перехода от первой части второй серии ко второй части (Смотрите мультик).

Петька

Самый деятельный персонаж игры. Именно он берет, действует, ходит, разговаривает. Именно ему принадлежит инициатива, и именно он нажимает ту самую кнопочку, которую нажимать ну никак не стоило (я предупреждала!). Петька не изменился совсем. У него несколько поубавилось спеси, он стал как-то подозрительнее (чего стоит тот скандал, который он закатил Анке по поводу амбара), но жизнерадостность и оптимизм не покинули его. Детское радостное удивление разным, даже порой трагическим граням действительности, является главным достоинством нашего героя. Он не всегда адекватно воспринимает действительность, готов сунуться в любые подозрительные дыры, но подчиняется авторитету в лице Василия Ивановича. Однако, несмотря на суету вокруг своего боевого командира, Петька почти без тени сомнения предает Василия Ивановича в руки сомнительного доктора и убегает

СОВЕТЫ

на концерт. Персонаж противоречивый, но симпатичный.

Фурманов

Фурманов един в двух лицах. В деревне Гадюкино он — скромный парторг, страдающий хроническим (еще с первой серии) насморком. В Нью-Йорке он по воле создателей игры, вечно стремящихся изобразить пролетарского писателя чуждым элементом, — акула капитализма. В Гадюкино он выдает нашим героям динамит для их личных целей, и на этом уходит весь в соплях. В Нью-Йорке сопляком его никак не назовешь. Он — солидный деловой человек в кабинете размером с избушку в Гадюкино вместе с огородом. Он приспособился к их зарубежному образу жизни, но всегда готов помочь друзьям (под надежное обеспечение, разумеется). Он ценит свое время в долларах, но открыт для новых неожиданных идей и предложений. Несимпатичен, но понятен.

Анка

Здесь она осваивает смежную с первой серией профессию — она секретарша у Фурманова. Обладает сногсшибательными ножками, жестким характером и добрым сердцем. Парадоксально, может делать дело и музыку любить. И Фурманов в Нью-Йорке, и Анка по сюжету — внуки тех самых персонажей, но генетическая память при виде Василия Ивановича у них срабатывает исправно.

Пасечник

Персонаж из Гадюкино. В этой части выходит в люди. К спиртным напиткам относится правильно — любит. Неожиданно для себя получил задание прочитать лекцию. Его главное достоинство — черные очки, да и то Петька выпросил.

Павлик Морозов

Знакомый по первой серии персонаж. Но здесь ему палец в рот не клади — откусит и не заметит. Торгует книгами с лотка и важно себя называет Господин ПэМэ. По внешнему виду не соответствует ни одному из двух предложенных прототипов. Меркантилен, любит стучать. Держит у себя на лотке порножурналы вперемешку с партийной литературой (все как в жизни). Неприятный тип.

стихии предмет: самолетик — на символ воздуха, котелок с лавой — на символ огня, растение в горшке — на символ земли, банку со спиртом — на символ воды. Чтобы снять муху, следует подействовать на нее ружьем. Муху забрать, а на ее место положить, естественно, дамочку. Нам покажут (с приветом от Лары Крофт), как отключится барьер. Проход свободен.

Кстати, в дальнем конце этого зала есть проход на смотровую площадку. Опять-таки, чисто для интереса можно прогуляться.

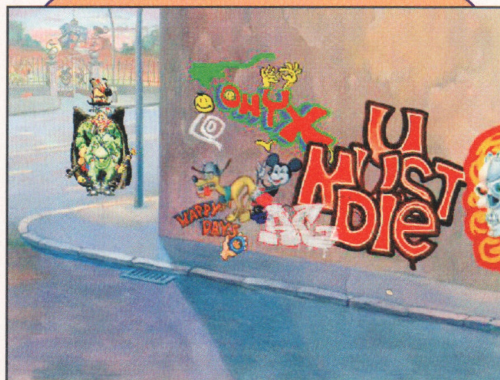
Но основная задача для Петьки и Василия Ивановича — выйти через защитный барьер к инопланетному устройству. Дверь устройства открывается кнопкой. Внутри следует поместить муху в зажим посреди помещения и все, можно идти за пивом. Мультик, растянутый минут на десять, особой смысловой нагрузки не несет.



В этом магазине вам удастся урвать только чашечку кофе. Не волнуйтесь — и ей найдется применение.



Великая книга Маркса просто обязана оказаться в вашем инвентори. Куда же в Америке без «Капиталу»?



Часть вторая. Брайтон-Бич, 1967 год

Короче, оказываются наши герои в Америке в 1967 году, в тупике аккурат из «Джека Орландо». Из тупика налево обнаруживается уходящая вдаль улица магазинов, кафе и музеев. Слева — океан, на побережье которого расположился уже знакомый по первой серии пионер Павлик Морозов. Здесь и сейчас он продавец книг, в том числе и старинного антиквариата. Знакомые алкаши в этой части — вообще элемент дизайна в чистом виде.

Зайдем сначала в магазин. По представлениям наших героев, в далеком от них будущем наступил коммунизм и все бесплатно. Продавец магазина с этим решительно не согласен, но чашечку кофе в кофейном автомате на халяву можно урвать.

С этой чашкой надо вернуться в тупик. Там уже расположился у стеночки бомж с многовековым стажем по имени Маклауд. У него имеется волшебный камень-талисман, но он меняет драгоценность, как и всякий шотландский вояка, только на виски (правда, признается в этом не сразу). После разговора с ним надо войти в дверь напротив. За ней окажется помещение колдуньи-вудуистки — зловещая комната, вся в свечах, пентаграммах, с чучелом морской черепахи, подвешенной под потолком (ГЭГовский крокодил валяется на стуле в виде накидки). Сама дама готова помочь нашим героям, но под серьезное обеспечение — например, акции.

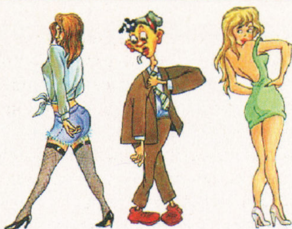
Я не знаю, откуда взята карта, по которой «Петька и ВИЧ» путешествуют в Америке, но подозреваю что это кусок подлинного Нью-Йорка. По крайней мере, выглядит вполне эффектно. По карте перемещаемся в офис к Фурманову. Железной леди веет от секретарши Анки. И только беседа с Василием Ивановичем действует на нее смягчающе. В этой части квеста следует не столько брать и применять, сколько разговаривать, вот и в этой сцене нужно болтать с Анкой, пока та не позволит войти в дверь. За дверью в знакомом кабинете сидит Фурманов. Он сразу узнает героев и даже соглашается на их предложение (не волнуйтесь, Петька все придумает за вас сам). Затем нужно выйти, пообщаться с Анкой на медицинские темы и войти опять. Взять акции у Фурманова, узнать у него адрес врача, вернуться на улицу.

С акциями надо пойти к вудуистке. Она верит в ваши способности, но ей совершенно необходимо промочить горло. Без кофе она не человек. А еще она не человек без специальной литературы. Новая задачка — найти в незнакомой стране книгу гаданий по системе Вуду.

У Павлика Морозова полно всяких книжек на лотке, но теперь его на кривой козе не объедешь. Во-первых, он уже не Павлик, а господин ПэМэ (откровенный реверанс в адрес одного э-э-э... игрового издания), а во-вторых, ничего по Вуду у него нет. Зато на левом лотке обнаруживается вечная книга — «Капитал» Маркса. Порадуемся и запомним.

Еще одна до сих пор не посещенная точка — кунсткамера. Ее дверь самая дальняя. Внутри сидит знакомый по первой серии, Митек, который жаждет прочитать лекцию. Лекцию нам не надо, а надо гитару (справа у входа) и книгу на стенде. Книгу Митек просто так не отдает — вдруг ему захочется почитать литературу, но вполне согласен поменять на историко-социологический труд. Ага!

Идем к господину ПэМэ и меняем акции на «Капитал». Затем листаем вечную книгу и обнаружива-





ем шприц. Опустевший «Капитал» отдаем Митьку. С колдовским томиком надо идти в тупик, к вудуистке. Следует не слишком внятная сцена, и наши герои вдруг попадают в комнату, где валяются рамы и форточки и сидит юный Билли (по фамилии, разумеется, Гейтс) и лепит рамы со страшной скоростью. Из разговора выясняется, что его голубая мечта — завалить весь мир своими окнами. Больше от него ничего не удается добиться, и нашим героям лучше всего удалиться на поиски доктора.

Особняк доктора стоит через дорогу от рокеров. Ворота охраняет злобная собака. Чтобы с ней справиться, надо ограбить магазин (ничего себе логика, как вам?!). Подговариваем на это славное занятие, присущее истинным большевикам, юного бандита на мотоцикле. Тот на все согласен, но просит организовать техническое обеспечение.

Техническое обеспечение выражается в чулке с ноги Анки. Вообще, к слову, в этой части приходится таскаться ко всем действующим лицам по несколько раз, и это несколько достает. Чулок отдается толстому рокеру, и все идут в магазин. Следует сцена ограбления и спасения (объяснять не буду, смотрите сами) и благодарный хозяин готов всем поделиться. Сначала он предлагает самое дорогое — бочку спирта. Петька, было, берет, но чувство долга сильнее, и Петька должен поменять спирт на бутылочку виски и напомнить хозяину магазина о закуске. В качестве закуски годятся собачьи консервы. Теперь раздаем по назначению: виски — вечному бомжу (он отдает камень); собачьи консервы — в будку у медицинского особняка. Путь к врачу свободен, пора входить.

В клинике много всего интересного. Стоит обратить внимание на витрину с мозгами. Доктор не очень-то жалует нового пациента. У него отсутствует анестезия и наркоз. Ему нужно хорошо заплатить и найти помощника. В качестве части платы подойдет драгоценный кристалл, за остальное должен поручиться солидный бизнесмен. Помощник должен уметь наладить системный блок. Солидный бизнесмен это, конечно, Фурманов, а системный помощник — мальчик Билли.

Анестезия выражается в виде баллончика с веселящим газом. Он есть у рокера, и тот охотно меняется на шприц.

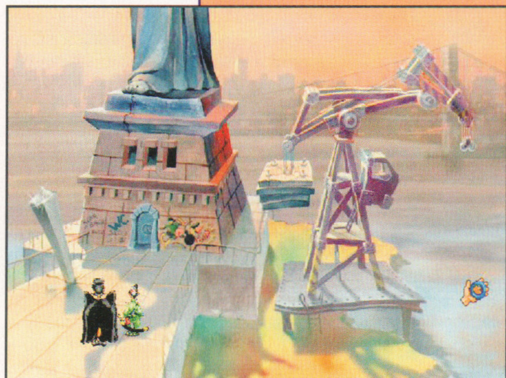
Билли уговорить легко. Его прельщает идея завалить весь мир своими окнами. («Ох, не разбудили ли мы с тобой, Петька, какую-то страшную силу?»).

Фурманов согласен поручиться лишь под какую-то идею. Возникает свежая для второсортных голливудских фильмов мысль устроить концерт. Фурманов готов организовать рекламу, за Петькой — труппа (боже, опять их всех обходить!).

Для начала после недолгой беседы вручаем Анке гитару. Затем идем к господину ПэМэ и радуем его перспективой постучать. На барабане. Теперь — обратно к Фурманову, докладываем о выполнении. Все, можно идти к врачу. На этом осознанные действия в игре кончаются. Интригу герои и действующие лица завершают сами. Что-то мне подсказывает, что на этом история Петьки и Василия Ивановичае закончится, и нас ждут новые интересные приключения. Отсюда вывод — до встречи в следующей части! MG



● ... иногда авторов квеста пробивает на циничную философию. Комиссар Фурманов поселился в роскошном офисе ...



● ... а фундаментом «Свободы», по мнению разработчиков, является нужник...

Советы

Кольдунья Вуду

Не помню я, чтобы в первой серии у этого персонажа был прототип. Загадочная особа черно-желтой национальности, специалистка по интерактивному колдовству в удаленном доступе. Любит кофе, занимается самообразованием, но в сложных случаях предпочитает сверяться со справочной литературой. На первых порах является главным консультантом наших героев в незнакомом городе.

Митек

Здесь он является экскурсоводом в местном краеведческом музее, обзываемом кунсткамерой. Честно говоря, от музея я ожидала большего. Явно товарищи из СКИФа торопились сдать вторую часть. Там, конечно, много всего понапихано, но для такой выигрышной темы, как кунсткамера, скромно и скучновато. Вот тоннели в колодце, это да! И Митек какой-то вялый — у него из под носа гитару сперли, а он хоть бы что!

Маклауд

По аналогии с Вечным Жидом шотландцы придумали себе Вечных Бомжей. Один из них подвернулся нашим героям. Кроме виски ничего не употребляет. Последнее, что он не пропил — драгоценный камень, но и его готов поменять на выпивку.

Рокер

Милый отзывчивый юноша 62 размера. Всегда готов поддержать приятную компанию — магазин там ограбить, или еще чего...

Билли

Выпуклый персонаж. Чувствуется, что в его образ разработчики игры вложили все то наболевшее, что с 1995 года терзало многих. Узнаваем и внешне и внутренне. Помешан на форточках. Мечтает о мировом господстве.

Доктор

Не могу вспомнить, кем этот деятель был в первой серии. Кажется, генералом. Здесь он врач-нейрохирург в якобы процветающей клинике. По-моему, он просто деньги здесь отмывает — оборудование у него не барахлит, персонал разбежался... И такому-то типу Петька доверил драгоценное здоровье Василия Ивановича! Легкомысленный он тип, все-таки.



CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...

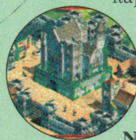
СТРАТЕГИИ

Disciples: Sacred Lands

givememoney — 5000 маны и золота.
upgrademe — следующий бой увеличит уровень вашего героя и юнитов.
letmemove — восстановление передвижения юнитов.
playhideandseek — невидимость.
iwanttokilleverybody — объявить войну всем.
iloveallofyou — заключить мир со всеми.
iwanttobuildagain — возможность снова строить здания.
iwillkeepaneyeonyou — обнаружить врага/монстра.
whoturnedoffthelights — спрятать карту.
nowicanseeyou — открыть карту.
whataloseriam — поражение.
nobodycanbeatme — мгновенная победа.
givemeanotherchance — оживить мертвые юниты (при этом как минимум один юнит должен быть жив).
makemestronger — восстановить здоровье.
wouldyou? — заключить альянс со всеми.

Age of Empires 2: Age of Kings

Представьте, что вы решили немного початиться, нажмите [Enter] и в окошке чата наберите:



ROCK ON — 1000 камней.
LUMBERJACK — 1000 деревьев.
ROBIN HOOD — 1000 золота.
CHEESE STEAK JIMMY'S — 1000 еды.
MARCO — показать карту.
POLO — убрать тени.
AEGIS — быстрое строительство.
NATURAL WONDERS — контроль природы.
RESIGN — мгновенный проигрыш.
WIMPYWIMPYWIMPY — самоуничтожение.
I LOVE THE MONKEY HEAD — вы получаете что-то, что называется **VDML**.
HOW DO YOU TURN THIS ON — машинка Cobra.
TORPEDO# — убить оппонента за номером #.
TO SMITHEREENS — рождается диверсант.
BLACK DEATH — уничтожить всех врагов.
I R WINNER — вы выиграли!

Попробуйте также запустить игру со следующими параметрами командной строки:
800 — устанавливается разрешение экрана 800x600,
1024 — разрешение 1024x768,
1280 — 1280x1024,
automspave — игра будет сохраняться каждые пять (или около того) минут.
Mfill — если у вас проблемы с видеокарточкой, попробуйте запустить игру с этим параметром.
Msync — должна решиться проблема, которая приводит к зависанию компьютера из-за каких-то конфликтов звуковой карты SoundBlaster AWE.
NoMusic — выключается музыка.
NormalMouse — курсор мышки заменяется на стандартный.
NoSound — выключаются все звуки, за исключением анимаций.
NoStartup — игра начинается без заставки.

СИМУЛЯТОРЫ

Descent: Freespace 2

Во время игры наберите **www.freespace2.com**. После чего появится сообщение «Cheats activated». Если вы его увидите, можете смело нажимать тильду (~) и следующие буковки. При этом тильду надо держать.

C — возможность посылать сообщения вашим врагам.
K — уничтожить цель.
Shift K — уничтожить подсистему.



Alt K — получаете 10- процентное повреждение.
I — неуязвимость.
Shift I — неуязвимость цели.
O — переключение физики полетов.
Shift W — бесконечные боеприпасы для всех кораблей (в том числе и для ваших).
W — бесконечные боеприпасы только для ваших кораблей.
G — все основные цели миссии считаются достигнутыми.
Shift G — все второстепенные цели миссии считаются достигнутыми.
Alt G — все дополнительные (bonus) цели миссии достигнуты.
9 — скроллинг второстепенных видов оружия.
Shift 9 — то же самое в обратном направлении.
0 — скроллинг основных видов оружия.
Shift 0 — то же самое в обратном направлении.
R — определение цели для команды.
Примечание: вы не сможете пройти миссию, если будете пользоваться читами. Можно, правда, проделать следующее: начните сингл-миссию и активизируйте чит неограниченных боеприпасов, выйдите из миссии (не обязательно ее заканчивать) и вернитесь к вашей кампании. Теперь у вас будут неограниченные ракеты и возможность проходить миссии, продвигаясь по кампании.

FIFA 2000

MOMONEY — неограниченные финансовые средства.
HOOLIGAN — дополнительные команды.
BURNABY — удар EAC (интересно, что это значит).



SIZZLE — режим Lightning (молния).
DIZZY — режим Alien (чужой).
LIGHTSOUT — режим Glow.

Carnivores 2

Режим отладки:
Чтобы активировать режим отладки (**Debug Mode**) во время игры, наберите на клавиатуре debugup. В правом верхнем углу вы увидите координаты, а динозавры будут полностью вас игнорировать, пока вы не начнете стрелять по ним. В этом режиме можно использовать следующие горячие клавиши:

CTRL — быстрый бег.
SHIFT+S — медленные движения.

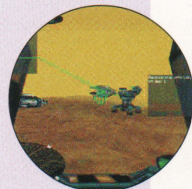


CTRL+N — длинные прыжки.
SHIFT+T — код показывает частоту кадров.
TAB — открыть всю карту.

Battlezone

Набирайте коды удерживая **Shift** и **Ctrl**:

bzbody — крепкая броня.
bzfree — неограниченные пилоты и ресурсы.
bzradar — открыть карту.



bztnt — неограниченные боеприпасы.
bzview — получаете Comsat Link, даже если у вас недостаточно энергии.

Секретный уровень:
На экране **Mission Start** наберите **I AM A DIRTY CHEATER** (без пробелов).

MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



СИМУЛЯТОРЫ

A-10 Cuba

Активируйте функцию **Invisible Aircraft** в меню **control** после чего нажимайте кнопочки для активации читов.
[Ctrl]+[Tab] — высота полета увеличивается на 500 футов.
[Ctrl]+[Tab]+S — замедленные движения.
[Ctrl]+[Tab]+X — включить джойстик.



TrickStyle



В опциях выберите **cheats** и наберите:
INFLATEDEGO — большие головы.
CITYBEACONS — всегда побеждать.
TRAVOLTA — более мощное оружие.
IWISH — неограниченное время.
TEAROUND — всегда одерживать победу.

ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

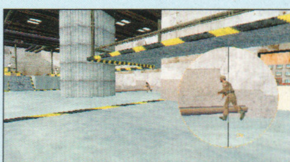
Shadow Company

Режим бога для любого солдата: Пометьте мышкой вашего солдата, нажмите Enter и наберите **DOLEMITE**.
Другие коды:
PAUL HANEY SEES ALL — показать всех вражеских солдат.
TOGGLE BOTTOMBAR — включить/выключить нижний дисплей.
AUTOWIN! — быстрая победа.
Чтобы сделать доступными все кампании, жмите **Enter**, после чего набирайте **SET_CAMPAIGN** <имя> (где вместо <имя> поставьте одно из нижеследующих).
Angola_tutorial
Angola
Romania
Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru
Angola_2.



Delta Force 2

Коды набирайте в консоли, которая вызывается тильдой (~).
thetrooper — режим бога.
sunandsteel — перезарядка оружия.
diewithyourbooyson — неограниченные боеприпасы.



stilllife — невидимость.
revelations — 8 артиллерийских залпов.

Rogue Spear



Жмите [**Enter**] и в появившееся окошко вводите коды:

teamgod — режим бога для всех членов команды,
stumpy — режим Stumpy,
nobrainer — что-то связанное с использованием мозгов,
explore — условия при которых победа невозможна,
5fingerdiscount — обновить Inventory,
bignoggin — режим Big Head,
meganoggin — режим Mega Head,
clodhopper — режим Clodhopper,
1-900 — тяжелое дыхание,
turnpunchkick — боковой скроллинг,
theshadowknows — невидимость,
teamshadow — невидимость для всех членов команды.

Там же можно набрать следующие коды, в результате чего изменится внешний вид карты:
normalcolors, panickedcolors, roestatecolors, roespeedcolors, combatstatecolors, behaviorcolors, psychstatecolors, threatawarenesscolors, alertnessstatecolors, alertnessstatecolors, aiplancolors, levelmaps, testplan, drawplan, pathpointlinks, coverpoints, pathpoints, objectwalls, obstaclewalls

ACTION

Sinistar Unleashed



В игре вызовите консоль (как обычно, тильда), после чего наберите:

cheatnodmg — режим бога,
cheatfreecrystal — бесплатные кристаллы,
level # — перейти на заданный уровень, где # — значение от 0 до 23.

Prince of Persia 3D

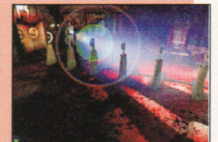
Для того чтобы начать игру с любого уровня, используйте следующие параметры командной строки (создайте ярлык файла **POP3D.EXE** и в его свойствах добавьте к командной строке параметр):

-l «geometry\rooms\prisonfix»
-l «geometry\rooms\ivorytwr»
-l «geometry\rooms\cistern»
-l «geometry\rooms\palace2»
-l «geometry\rooms\palace3»
-l «geometry\rooms\palace4»
-l «geometry\rooms\roof1»
-l «geometry\rooms\cityanddocks»
-l «geometry\rooms\dirig1a»
-l «geometry\rooms\dirig1b»
-l «geometry\rooms\dirig2»
-l «geometry\rooms\dirigfinale»
-l «geometry\rooms\ruins»
-l «geometry\rooms\cliffs»
-l «geometry\rooms\solar1»
-l «geometry\rooms\moontemple»
-l «geometry\rooms\finale»



Примечание, После запуска надо начинать игру как **New Game**. К сожалению, вас ждет куча неудобств — записать игру при использовании параметров командной строки нельзя, а после прохождения любого уровня вам предложат сыграть на втором уровне, так что придется выйти из игры и снова запустить ее с другим параметром.

Nocturne



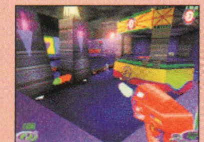
Примечание: некоторые коды могут не работать с установленным патчем — разработчики позаботились о читерах и заблокировали их. Как только нам удастся найти новые (если они существуют), мы их сразу же опубликуем.
Жмите **F10** и набирайте:

godgames — режим бога,
winblows — все оружие и патроны,
skeletonkey — получаете Skeleton Key,
moreammo — немного патронов,
burningstake — огненные стрелы,
thunderstorm — идет дождь,
snowstorm — на улице снег,
bighead — режим Big Head,
healme — восстановление здоровья,
silver — 500 серебрянных пуль,
aqua — 500 антивампирных пуль (Aqua Vampire Bullets),
mercury — 500 ртутных пуль (Mercury Bullets),
oldhat — персонаж одевает альтернативную шляпу,
goldmode — создатели агетируют вас приобрести игру Fly! словами «Buy Fly!»,
freezer — заморозка врага,
ifarted — противогаз,
recharge — перезарядить батарейку,
bigboom — эффект неизвестен — попробуйте сами.

Nerf ArenaBlast

Нажимайте тильду (~), после чего набирайте:

god — режим бога,
allammo — 999 патронов для всех видов оружия,
fly — режим Fly (вы можете летать),
ghost — прохождение сквозь стены,
walk — отключение двух предыдущих читов.





МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

СТРАТЕГИИ

Homeworld

Чтобы попользоваться читами, запустите игру со следующими параметрами командной строки:



/debug — включить режим отладки,
/dockLines — показывать направления при заходе в док,
/gunLines — показывать линию огня,
/noSound — отключить звуковые эффекты,
/noSpeech — отключить речь.

Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade



Во время игры жмите **Tab**, после чего набирайте:

nwcquigon — перемещение на один уровень вверх,
nwcpadme — архангелы (Archangels),
nwcdarthmaul — черные рыцари (Black Knights),
nwccoruscant — герой получает все здания,
nwcr2d2 — все боевые машины,
nwcwatto — деньги и ресурсы,
nwcpodracer — массированные перемещения,
nwcprophecy — показать карту Obelisk,
nwcrevealourselves — показать карту Terrain,
nwcmidichlorians — 999 Mana и все заклинания.

Seven Kingdoms 2

Чтобы получить возможность пользоваться читами, перед каждой миссией набирайте строку !!##%%&&. Если вы все сделали правильно, появится надпись **Cheat Codes Enabled**.

CTRL+M — открыть всю карту.
CTRL+T — все технологии становятся доступны.
CTRL+U — включить/отключить режим бога для короля.
CTRL+A — включить вывод сообщений отладчика.



CTRL+D — информация по AI.
CTRL+\ — 1000 еды.
CTRL+C — 1000 сокровищ.
CTRL+Z — здания будут строиться очень быстро.
CTRL+; — в отмеченном городе численность населения возрастает на 10.
CTRL+J — эффект неизвестен.
ALT+CTRL+E — репутация уменьшается на 10.
ALT+CTRL+R — репутация увеличивается на 10.
ALT+CTRL+K — для отмеченных зданий повреждение -20.
ALT+CTRL+J — для отмеченных зданий повреждение +20.
ALT+CTRL+X — сокровища уменьшаются на 1000.
ALT+CTRL+C — количество еды уменьшается на 1000.

Submarine Titans (Demo)



Демка достаточно старая, но в большинстве случаев коды из демоверсии работают и в игре, которая должна появиться в ближайшем будущем.

fow — увидеть все.
technologi — все технологии.
metal — 1000 металла.
gold — 1000 золота.
corium — 5000 Corium
air — восстановление запасов воздуха.
exiton — 5000 золота, 5000 **Corium** и 10000 металла.

ACTION

Prehistoric 2

Коды уровней:
1. **4FAA**
2. **F372**
3. **973B**
4. **CO8B**
5. **6450**



Battle Beast



Чтобы воспользоваться читами, вы должны притвориться, что хотите купить игру и войти в order form. Наберите слово **YOYOYO**, после чего должно появиться меню **Cheater**. Здесь набирайте коды и кликайте мышкой на кнопке **Cheat** для активизации.

AOFREOIO — получаете доступ ко всем bonus-дверям.
EATEE — Beast исчезает.
EHRTRR — в бонус-комнатах можно включить/отключить.
ERHNE — вы уничтожаете всех оппонентов.
ERHYHRLY — Toadman становится совсем слабым.
OFOVH — удвоение времени в бонус-комнате.
OIVNNFOF — активизация атаки tadpole в лаборатории.
ORUFO — режим бога в бонус-комнатах.

Redline



Во время игры удерживайте клавиши **G**, **O** и **D** одновременно, пока не появится командная строка, где и набирайте следующие коды:

IMMORTAL — God mode включен,
MORTAL — God mode соответственно выключен,
RETICLE — включение умного прицела. Он становится красным при наведении на цель,
CAMERA — вид от третьего лица. Работает, когда вы не в машине,
ALLAMMO — все наземные виды оружия получают максимальное количество боеприпасов,
TARGETS — наведение на цель наземных видов оружия,
DMDAMAGE — двойное повреждение, когда вы на ногах,
RADAR — радар,
CW — доступны все виды оружия для автомобилей,
CA — боеприпасы для машинок,
STONEAGE — перемещение человека к его машине,
CAROFF — отключение геометрии машины.

Turok 2: Seeds of Evil

Коды. Просто коды.
TROMPEM — большие руки и ноги.
BIGBADNOODLE — большая голова.
HELLOSTICKY — режим Stick.
LILLIPUTIAN — режим Tiny.



PICASSO — режим Pen and Ink.
HENRYSBILERP — режим Gouraud.
YOQUIEROJUAN — Juans чит.
LEGOMANIAC — Zach attack чит.
INEEDAUPS — режим Blackout.
OBLIVIONISOUTTHERE — Big чит.
JANESSPECIALWORLD — Janes чит.

Requiem: Avenging Angel

Нажмите **Enter**, чтобы появилось окно консоли, куда, собственно и вводите следующие коды:



csmilton — код разрешает использование читов,
csstigmata — пропуск в Medlab,
csitems — то же самое,
csshroud — восстанавливает все вооружение и здоровье,
cshealth — восстанавливает только здоровье,
csrosary — Item'ы,
csammo — аммуниция,
csguns — у вас есть все виды оружия,
csyhwh — режим бога.

МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



ACTION

Blood 2: The Chosen



Во время игры нажмите t и наберите одно из нижеследующего:

MPGOD — режим бога,
MPKFA — все виды оружия,
MPAMMO — полны запас патронов,
MPCLIP — прохождение сквозь стены,
MPHEALTHY — восстанавливает все здоровье,
MPWHEREAMI — отображение ваших координат,
MPHIDEME — ваши координаты скрыты,
MPBEEFCAKE — увеличивается энергия,
MPKILLEMALL — все монстры на уровне умирают,
MPSPEEDUP — увеличивается ваша скорость (1.5),
MPSTRONGER — возрастает сила (1.5),
MPCALEB — ваш персонаж заменяется на Caleb,
MPOPHELIA — ваш персонаж заменяется на Ophelia,
MPISHMAEL — ваш персонаж заменяется на Ishmael,
MPGABBY — ваш персонаж заменяется на Gabriella,
MPBERETTA — оружие Beretta, наберите дважды для двух Beretta,
MPSUBMACHINEGUN — Submachinegun,
MPFLAREGUN — Flaregun,
MPSHOTGUN — Sawed-off Shotgun,
MPSNIPERRIFLE — Sniper Rifle,
MPHOWITZER — Howitzer,
MPNAPALMCANNON — Napalm Cannon,
MPSINGULARITY — Singularity Generator,
MPASSAULTRIFLE — Assault Rifle,
MPBUGBUSTER — Bug buster,
MPMINIGUN — Minigun,
MPLASERRIFLE — Cobalco Laser Rifle,
MPTESLACANNON — Tesla Cannon,
MPVOODOO — Voodoo Doll,
MPTHEORB — The Orb,
MPLIFELEECH — Life Leech,
MPGOBLE — появляется надпись: «Brian L. Goble is a programming god!»,
MPGOSHOPPING — вы получаете все item'ы,
MPNICENURSE — здоровье возрастает на 25 единиц,
MPREALLYNICENURSE — здоровье возрастает на 300 единиц,
MPTAKEOFFSHOES — делает вас невидимым.

RPG

Revenant

Жмите [**Enter**] и набирайте коды. У вас не получится ввести коды, если персонаж вытащил оружие.

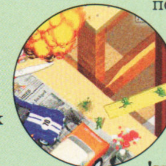
alreadydead — режим бога.
potionsnlotions — много Potions.
alchemy — 999999 золота.
nahkranoth — убиваете монстров с одного удара.
noamnesia — персонаж достигает 30 уровня.
abracadabra — мана никогда не будет уменьшаться, а вы получите все заклинания.
gimmesomegrub — получаете по 5 единиц пищи каждого вида.
dummies — отключение AI всех монстров.



СТРАТЕГИИ

Army Men 2

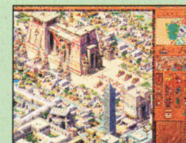
Войдите в режим набора сообщений нажав /, после чего наберите следующую фразу: «**!when all else fails...**» (включая...), чтобы включить возможность введения читов. После чего просто наберите один из нижеследующих кодов:



!patton's speach — вы воодушевляете ваши войска,
!i give up — начать уровень сначала,
!veni vidi vinci — пропустить уровень и начать следующий,
!night of the walking dead — все враги превращаются в зомби,
!god of gamblers — получаете случайный item,
!fourth of july — M80,
!aluminum foil — бронежилет,
!smorfs — голубая униформа,
!metal sheeting — серая униформа,
!shrink wrap — коричневая униформа,
!pooper scooper — сапер,
!gnomish inventions — взрывчатка,
!no rocket launcher — неограниченная ракетница,
!village people — то же для огнемета,
!i have a rock — то же для ручных гранат,
!phoenix! — огненный человек,
!surprise party — со всех сторон появляется огромное количество врагов,
!armageddon — армагеддон, естественно,
!doctor doctor — восстановление всего здоровья,
!spidey senses tingling — вы видите всех врагов на текущей карте,
!santini — невидимость.

Pharaoh

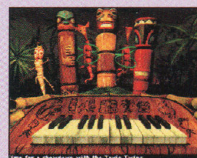
Найдите файл **Pharaoh_Model_Normal.txt**, для чего можно воспользоваться стандартным поиском. Кликните на нем правой кнопкой мыши и выберите «**Свойства**» (**Properties**), где снимите с него атрибут Read-Only. Откройте означенный файл в Notepad'е и после прочтения прилагаемых инструкций измените в нем все, что сочтете нужным.



КВЕСТ

9: The Last Resort

Начните новую игру и, когда окажетесь перед входной дверью, наберите код: **120763-090665**. Нажмите «**OK**», удерживая при этом клавишу **Ctrl**. Жмите **Ctrl+O** и не сохраняйте текущую игру. После этого загрузите один из ваших старых savegame'ов и используйте следующие коды:



LOBBY
DRUM
HALL1
TAPESTRY
GARAGE
CHASM
DALI
ATTIC
CELLAR
VRROOM
JUNGLE

После того как наберете чит, жмите **Enter** и перенесетесь на соответствующую игровую территорию.

Beavis & Butt-head Do U



Во время игры наберите на клавиатуре слово **gosanta**, после чего нажимайте **F2** для вывода на экран небольшого меню с читами.



...Волшебник я или нет? Да и вообще тебе до меня далеко. Но зато, если у тебя будет сын или племянник, им будет далеко до тебя. Наша профессия — не для дураков... Вот почему в ней наблюдается регресс вместо прогресса. Чем старше волшебник, тем выше он среди своих собратьев.

Дж. Б. Пристли

Гэндальф Серенький

УТРАЧЕННАЯ МАГИЯ SIMTEX'а, или Еще раз о Древних Мастерах

...Есть мнение, что ХОРОШИЕ ИГРЫ живут долго. То есть сильно дольше плохих. Может быть, даже многие годы. На самом деле это не так. Великие классические игры жили не дольше прочих всех. Они всего-навсего не умерли, отжив свое. А впали в летаргию, в анабиоз, в этакий сон короля Артура и прочих Спящих Красавиц. От какового волшебного сна — периодически и встают, когда грозит беда и все нынеживущее остонадоедает до тошноты. Потому что новые игрушки мы что? Правильно, мы их *смотрим*. Иногда еще мы их *проходим*, как школьный предмет. Вроде как нельзя не отметиться. А вот иногда хочется отдохнуть, расслабиться, короче — *поиграть*. И тогда на свет божий достается какая-нибудь классика.

Этому странному состоянию ДРЕВНИХ ВЕЛИКИХ ИГР способствует еще их генетическая несовместимость с новыми модами разработчиков. Классика либо не имеет потомства вообще, либо это потомство клинически дефективно. «Игрок-пошаговик», наверное, вынужден был пройти Alpha Cehtauri — ноблесс оближ. Но для души нет у него альтернативы Civilization II. «Реалтаймисты» ныне во что только не режутся, ожидая ежедневно нового откровения и надеясь на чудо. А в минуты отдыха, укрывшись от посторонних глаз, они релаксируют над Warcraft'ом...

Вообще говоря, ЗАГАДОЧНОЕ ЭТО ДЕЛО. В нашей технократической культуре в целом имеется тенденция прогресса. То есть каждый новый продукт лучше предыдущего. А вот история игр скорее смахивает на ситуацию с магией и прочими эзотерическими учениями. Если помните, там всегда есть «древние знания», «тайны Мудрецов прошлого», «наследия исчезнувших рас» и т. д. Причем эти самые «допотопные откровения» всегда самые сильные, эталонные. Источник всей мудрости. Что в легендах и мифах, что в книжках нынешних эпигонов — маг всегда только *приближается* к древним образцам. Достичь их — идеал, превзойти — невозможно по определению. Выходит, игровая культура чем-то близка магической. И там, и тут наблюдается изначальная вершина, от которой — только регресс.

В таком случае полезное это дело — поговорить о Мастерах Прошлого. И вдвойне полезное — о МАСТЕРАХ МАГИИ...

Master of Magic

История и генеалогия

Молчат гробницы, мумии и кости —
Лишь слову жизнь дана:
Из древней тьмы, на мировом погосте,
Звучат лишь Письмена.

И. Бунин

Есть три вещи, которые сильно волнуют среднекультурного человека, через что являются вечными темами масс-медиа. Эти вещи суть: алиены верхом на своих НЛО; нежить в интерьере своих склепов; загадки исчезнувших рас со всем ассортиментом упомянутой выше эзотерики. Вот, к примеру, Атлантида. Где она была, когда она была, что собой представляла и куда делась — никто не знает. Оттого-то все уверены, что Атлантида — колыбель цивилизации. Или, скажем, торчит посреди диких джунглей прекрасный пустой город. Знакомо до боли еще по «Маугли». Пришла какая-то раса ниоткуда, построила зачем-то на века и ушла в никуда.

...К чему это я? А вот к чему: подобные вещи случаются и в нашей игровой индустрии. Которая, как было выше доказано, магична по сути своей. Правда, из-за игровой специфики время ужато. Год идет за пятьсот, первая «Цивилизация» и вторая «Дюна» сейчас уже аналоги Пирамид и Стоунхенджа. Так вот, была некогда небольшая фирма-разработчик SimTex Software, и создала она Master of Orion. Потом SimTex вошла в империю Microprose, для которой разработала Master of Magic (1994, об этой-то игре и пойдет дальше речь) и Master of Orion II (1996). А потом молчание... Последнее упоминание о SimTex, обнаруженное мной, датировано серединой 1997 г. Фирма обещала, что зимой 1997–1998 гг. непременно выйдет ее игрушка Guardians: Agents of Justice. И — и все... Нет, я, конечно, не самый крутой игроман и могу что-то путать. Но нигде никаких более свежих упоминаний ни о SimTex, ни об этой игрушке я не нашел. Такое ощущение, что она попросту бесследно растворилась внутри Microprose. Так же бесследно исчез и главный архитектор всех трех SimTex'овских шедевров Steve Barcia. Вы подумайте, ведь имя создателя MoO II должно бы греметь не хуже, чем имена Сида Мейера или пресловутого Ромеро (как минимум, не хуже)! А я даже не могу привести его русской транскрипции... Барка? Барчия?.. Пропал мастер. Только три «Мастера» остались возвышаться над джунглями...

Так что история эта выдержана во вполне магическом духе. Зато с генеалогией у «Мастера Магии» все более-менее ясно. Предок — все та же «Цивилизация». Налицо первая попытка создания пошаговой фэнтези-стратегии. Она же — последняя... Да-да, я считаю, что потомков у MoM нет. Мастер слег в свой хрустальный гроб бездетным. Потом, правда, к его гробу прокрались ретивые ребята; сняли с нетленного тела сапоги, меч, пе-

ревязь и бранзулетки; обрядили во все это своего претендента; и объявили его «наследником трона пошаговых стратегий силы и магии»...

И вот вроде бы гуляет нынче по миру герой-казачок под шапкой «пошаговая фэнтези-стратегия»; и силы, и магии герою не занимать; и аксессуарами он вроде бы обвешан соответствующими; а на самом деле роду-племени он неопределенного. Ну никак не стратегия! Так, *аркадный симулятор стратегии*, удручающий довесок к великой серии RPG... Я понимаю, что утвержденьице сильное. Может быть, ниже (по ходу дела) удастся его пояснить. Но пока что я вроде бы про MoM собирался писать. Между прочим, дело тоже непростое. Периодически будет мне случаться и поругивать игрушку. Хотя в данной рубрике это вроде неуместно. А что делать? Как говаривал Маленький Принц: «Когда любишь, иногда случается и плакать». Да, MoM — сыровата. Но это не ее вина, а наша беда. Не успел Barcia сотворить такой же блистательный сиквел Master of Magic, как тот, что обессмертил имя Master of Orion. Приходится играть в то, что нам осталось. Все равно лучше никто за пятилетку не сподобился сваять. И более в шкуре мага-хозяйственника себя нигде толком не ощутишь.



В этой игре в стратегию впервые приходят герои-персонажи, то бишь те самые столь модные «элементы RPG». Разумеется, подобные перспективные сапоги никак нельзя было оставить в покое — не правда ли, подобные картинки вам знакомы по некоторой другой игре?



Я бы в магики пошел...

...Хрупка моя обитель,
заботы каждый год.
Я сам себе правитель.
Я сам себе народ.
Согласно вечных правил —
почет со всех сторон.
Я сам себя поздравил,
когда взошел на трон.
Я все награды роздал,
я все чины раздал.
Я сам все это создал,
я сам это все создал...

М. Щербаков

Изначальные установки игры незамысловаты. Строительством мира побаловаться не дают. На выбор:

- уровень сложности игры;
- число оппонентов (к сожалению, не более четырех);
- размерчик мира;
- уровень магии

(иначе говоря, насколько вообще магия в этом мире эффективна).

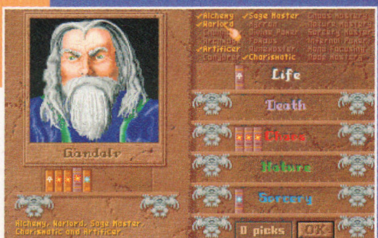
Зато дальше — самое интересное. Та изюминка, которая затем была использована в MoO II и до сих пор отличает эти две игры от прочих стратегий. Создание себя, любимого. В данном случае — генерация того самого персонажа, которым вы, лично вы, являетесь и от лица которого вам предстоит действовать в мире.

На выбор — 14 личностей. Каждая из них, помимо весьма специфической внешности, имеет еще и собственный магический уклон. Однако самая любимая моя кнопочка — 15-я, именуемая Custom. Жмем ее, и...

Перед нами те же 14 портретов, но теперь можно самому придумать, как тебя зовут. Портреты, надо сказать, на любой вкус. Здесь есть среди прочих: помесь викинга с индейцем; мрачный негр (который на самом деле негритянка); женщина-вамп (не в смысле вампир); юноша очень женственного вида (интересно, кто за такого играет?); китаец, араб, эльф и т. д. Нелюдей двое. Во-первых, очевидный и стопроцентный назгул; во-вторых, этакая драконья морда во вполне цивильном камзоле. Мне лично как-то больше всех нравится самый первый персонаж, белобородый солидный маг. Правда, по умолчанию он почему-то Мерлин. Какой еще Мерлин, если это очевидный Гэндальф Серый из «Властелина Колец» (сами посмотрите)?

Далее самое интересное и сложное. Система создания своей собственной магической специальности. Она разработана даже тщательнее, чем во всех виданных мною RPG. Во-первых, имеется пять «типов магии» — Жизнь, Смерть, Хаос, Колдовство и магия Природы.





Вот так все выглядит до «кустомизирования» и после, когда томики расставлены по полочкам, спецумения выбраны. Теперь смело в бой...

Не делайте нам красиво!

...Сначала я вообще не собирался писать о графике. Дикое это дело — обсуждать графику игры 1994 г., да еще и пошаговой стратегии. Но потом понял, что надо. Только говорить мы будем о стилистике, а не о качестве исполнения. Потому что качество — это всего лишь признак возраста.



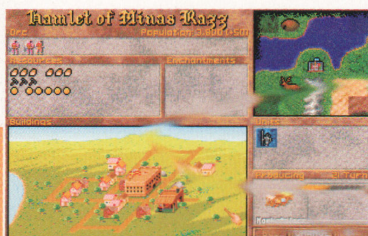


Ландшафты MoM — зеленовато-коричневатые, слегка размытые, довольно однообразные. Кому-то они покажутся скучными. Но именно такими, слегка тоскливыми, импрессионистскими, и должны быть пейзажи Магической Страны. Вспомните зеленые, туманно-дождливые долы и холмы Ирландии; а ведь древний Эрин — основное средоточие западно-европейской магической традиции. Чем-то расплывчатые ландшафты MoM напоминают картины самого магического художника — Чюрлениса. Не находите?

Ностальгическое, «дождливое» настроение — как раз то, что нужно для вдумчивой магии. Конечно, по яркости красок и четкости очертаний серия Heroes of Might & Magic несопоставима с MoM. Все такое цветное, прорисованное, веселенькое... Короче, чисто лубок. Такие цвета и такая стилистика хороши в аркадах, квестах, адвентурах. Но в стратегии?.. Что же, они и настроение создают соответствующее, аркадное.

Всякие примочки, «заколдованные места» в MoM выглядят, как и положено «месту». Это хмурые замки, руины, неприятного вида болота. Уже зайдя внутрь и выдержав сражение на тактической карте, герой находит какую-либо плюшку. А что у нас в HMM, все помнят. По карте разбросаны симпатичненькие бонусы, смахивающие на яркие игрушки из «Детского мира». Или на леденцовых петушков. Между прочим, кайф любой стратегии — «вживание внутрь». Ощущение реальности заэкранного мира. Как это совместить с аркадным оформлением HMM — не ведаю... А вот в MoM мне нет дела, что графика расплывается и войска изображены квадратиками а-ля Civ-1. Там я *вижу*, как стою под хмурым, моросящим небом, на мокром августовском лугу, перед ветхим гранитным замком, таящим угрозу... *Вижу*, поскольку мне передали соответствующее настроение. А дальше — дело *междуушного* графического процессора, без которого игроку в стратегии все равно никуда...

Под каждый тип отведена своя «книжная полка». Во-вторых, вверху есть список бонусных способностей и особых возможностей. Нам выдается на все про все 11 пойнтов. Сперва надо на них расставить «книги» на полках. Чем больше томов на полке какого-либо типа, тем круче вы





Вот перед вами городок в начале своего развития, а для сравнения — моя столица. Причем это игра еще и до середины не добралась. Под конец такие средневековые мегаполисы пойдут...



Мрачные пейзажи «нижнего» мира Мирран. Зеленая, «змеиная» башня в нижнем правом углу — точка перехода между мирами. Она как бы существует сразу в обоих пространствах.

в этой области. Некоторые бонусы из списка открываются, лишь если на одной полке стоят 3–4 книги. Но не увлекайтесь! Ведь выбирать бонусы придется на остаток все тех же пойнтов. Расставил слишком много книг — не хватит пойнтов на открывшиеся в результате способности... Обидно.

Затем выбор из списка доступных на начало игры базовых заклинаний. И под конец — выбор расы, которую вы собираетесь облагодетельствовать своим правлением. Список, разумеется, навеян прежде всего Толкиеном. Но попадаются также экзотические нелюди, явно прилетевшие сюда из мира Master of Orion. Инсектоиды-клаконы, например. Или гнолы (через «л», не путать с дварфами и халфингами!). Естественно, у каждой расы свои сильные и слабые стороны.

Кстати, в игре два мира. Землеподобная Аркана и скально-вулканический Мирран. Между прочим, интересно, как новейшим «последователям» этой идеи пришлись чужие сапоги? Не жмут? Впрочем, эпигоны используют идею сопряженного мира всего лишь для создания огромных скучных лабиринтов ака подземелий. По типу «идешь только вперед и убиваешь всех». Оно, может, хорошо для RPG или адвентуры, но при чем тут стратегия? А в МоМ это полноценные, равноправные карты, каждая со своими примочками. Стартовый мир зависит от выбранной расы, но в «параллельном» всегда живет один из оппонентов.

...Но одною магией сыт не будешь

В мире духов тоже любят булочки!

А. Линдгрен

Начало игры выдает с головою ее происхождение. Слабенький городок с парой самых необходимых строений и два базовых боевых юнита. Никаких тебе крутых героев. Нет, герои еще будут. Но здесь они приходят по ходу игры, привлеченные вашими запасами денег. Еще героя себе на службу можно «высвистать» с помощью специального заклинания. Кстати, при нерадивом игрании можно оставаться без единого героя до самой встречи с оппонентами. Тогда лучше сразу Quit, чтобы не мучиться.

Магия вначале не очень-то помогает. Дело в том, что самообучение и процесс создания новых заклинаний — процессы долгие и дорогие.
На «строительство» нового спелла уходит много времени и драгоценной маны. Если у вас размерчик мира — Small, а уровень магии — Weak,



Вот мои герои. Верхняя слева — Ухамочка II, первая в этой игре и любимая. Названа в честь победоносной Ухамочки из некоторой пародии на Толкиена. Не женщина, а валькирия и тяжелый танк в одном лице. Вражеские города выносит с одного залпа, да еще и летает при этом... Ничего, остальных тоже подкачаем!

то победить можно вообще без волшебства. Одними большими батальонами да правильной хозяйственной политикой. И это правильно. В конце концов, в любой фэнтези высоко котируются не только маги, но и Конаны с длинными мечами, и короли с бездонными золотыми запасами...

Так что пока у нас на повестке дня разведка местности и развитие городка. А в городке сидят жители трех видов. Одни продукцию производят; вторые, естественно, фермеры. Третьи вообще непонятно кто — то-ли дети, то ли домохозяйки. Толку от

Батяня комбат...

Военных юнитов в МоМ не счесть. В основном, правда, потому, что у каждой расы — свой аналог для, скажем, мечника, лучника, пикинера и т. д. Но по ТТХ все они отличаются друг от друга, и весьма значительно. А кроме «живой силы», которая строится в городах, имеется еще масса разновидностей всяких демонов, зверей и монстров.



Для похода и боя юниты, разумеется, можно объединять друг с другом — числом до девяти в одном флаконе. На основной карте все это выглядит «цивилизованно», квадратиком с пентаграммой (а чего бы вы хотели, 1994 год!). Но стоит ввязаться в бой, действие переходит на комбат-экран, и все меняется...

Наличие особой карты для комбата — еще одна фирменная особенность МоМ. Не буду вдаваться в историю вопроса; не буду и проводить аналогии с исполнением этой идеи в других играх. Просто отмечу: по-моему, лучше, чем в МоМ, комбат-режим реализован только в UFO-1,2.

Перед нами довольно реалистическая местность, вид сверху-сбоку. Каждый наш юнит превратился в подразделение из 3–6 бойцов. Никакого тебе «покраснения», никакого «повреждения юнита» — в комбат-режиме юнит-взвод действительно теряет по одному бойцу, пока не погибнет весь. Поэтому, естественно, «поврежденное» (неполное) подразделение и в ударе неполноценно. Свобода перемещения по карте — полная. Поэтому здесь действительно можно вести тактический бой и зачастую выигрывать у весьма превосходящих сил лишь за счет маневра. Короче, этакий варгейм в миниатюре. Кусочек Steel Panthers в мифологическом антураже.





Герой здесь не просто машинка для костования. Он принимает активное участие в бою, наносит и отражает удары. При этом никакой «мистической» супернагрузки он тоже не несет — с его гибелью сражение не кончается, как было в Warlords. И вообще, героев при армии может быть несколько. Другое дело, что их потеря чаще всего делает дальнейший бой бессмысленным... Единственный, но серьезный недостаток: из боя нельзя выйти или вывести отдельные юниты (то есть опция-то такая есть; но в каждом втором случае после этакого позора вам сообщат, что вся армия вместе с героями разбежалась). Исчезла то есть. При этом машина жульничает по-черному: армии врага при вашем очевидном превосходстве всегда выходят из боя, и ничего с ними не случается.

них нет, переставить их в ряды трудящихся не выходит... но зато кушают они, как все. Так и приходится балансировать: еды мало — боевые юниты загибаются; «молоточков» мало — любая стройка длится вечность...



Из волшебного пламени выплывает крутой меч... Обошелся он в 400 единиц маны, да еще 20 единиц уйдет на его телепортацию нуждающемуся герою-юниору. Зато герой сразу станет богатырем-демонстратором...

Положение спасает только строительство разных зданий, повышающих эффективность фермерства и промышленности. Но при этом нельзя еще забывать про разные военные постройки — только при их наличии можно создавать продвинутые боевые юниты...

Впрочем, что я объясняю? Все это давно знакомо. Другое дело в приоритетах. Специальные военные здания-заведения, позволяющие строить бойцов новых типов, более привычны нам по RTS типа «Варкрафта». Ах, да, конечно, есть еще HMM... Но тут вопрос спорный, многие уже поднимавшийся. Не знаю, можно ли HMM считать стратегией вообще. Только ты обустроился, сжился с героями, развел военное и мирное хозяйство... бац! *Новая миссия*. Ничегошеньки нету, начинай сначала. Как здесь можно *вжиться* в мир, ощутить его реальность, не понимаю...



*Вот так ваши оппоненты отсылаются в темную воронку хаоса — кто надолго, кто и навсегда. Правда, если **пошлют вас** — картинка будет такая же...*



Но хватит о грустном. Итак, рано или поздно к нам приходят герои. Их надо холить и лелеять. Дело даже не в том, что герои — главная ударная сила. Теоретически по разным заколдованным местам можно ходить и без них, просто мощной армией, добывая там для народного хозяйства деньги и ману. Кстати, любой артефакт можно обратить в деньги, а опция Alchemy в меню Magic позволяет деньги переводить в ману и наоборот. Так что в хозяйстве все сгодится. Теоретически и без героев можно выносить оппонентов (хотя гораздо тяжелее). Главное — не в этом. Просто с героями куда интереснее.

Они такие... милые. Особенно если присвоить им какие-нибудь славные имена. Они вносят в игру очень существенный элемент RPG, которого лишена «Цивилизация», и они, если не погибнут, с вами до конца...

Признаюсь честно, в английском я не силен. А без этого, поверьте, весьма тяжело быстро пройти по дереву магических открытий и раздобыть действительно мощные и эффектные заклинания. Поэтому лично для меня наиболее эффективным применением магии (если не считать чисто боевых спеллов типа «файербола» или вызова союзных духов) является магообеспечение своих героев. Спелл Enchant Item позволяет конструировать спецоружие и артефакты по вкусу. Лишь бы маны хватило (а поскольку деньги и мана конвертируются, вопрос опять же упирается в народное хозяйство). Герой, накачавшийся в боях над чудовищами заколдованных мест и обвешанный как добытыми, так и построенными бранзулетками, становится действительно крут...

Имеется еще одно замечательное применение магии. В игре присутствует ультимативное заклинание, которое всех ваших оппонентов-магов посылает далеко-о (куда-то там изгоняет в мир тьмы) и надолго. Турнов через 40 изгнанник может вернуться... если маны хватит. Но за это время можно легко захватить его обезглавленную империю. А чаще всего ни у кого нет даже сил вернуться, так что костование этого спелла — вроде как еще один, кроме военной победы, способ закончить игру.



(Название спелла я вам не скажу. Играйте-с...)

Если бы...

...Как я могу быть Им? Мертвые умирают навсегда, Феликс Александрович. Это так же верно, как и то, что рукописи сгорают дотла. Сколько бы Он ни утверждал обратное.

А. и Б. Стругацкие

А теперь о грустном. Прежде всего о дипломатии. Она в MoM как бы есть. Можно с соседями переговариваться, заключать пакты, обмениваться заклинаниями. Якобы можно. Во-первых, они вас априори не любят до упора и постоянно что-то от вас требуют (просто так, за сохранение хотя бы прохладных отношений). Во-вторых, у них ничего толком потребовать нельзя. Нельзя даже сообщить им о вашем возмущении, когда они кастуют что-нибудь глобальное, «на кого бог пошлет». Уж тем более не предусмотрены подчинение или вечная дружба (чтобы закончить игру, все равно придется всех вынести). И, наконец, их слишком мало для нормальной дипломатической игры. Одним словом, дипломатический пласт заявлен, но совершенно не разработан.

Далее — о многовариантности игры. Она тоже не на высоте. Дерево магии, собственно говоря, довольно жестко прописано для каждого типа. Закончить игру тоже можно лишь одним способом — сакраментальным «всех убью, один останусь» (если, конечно, не считать самостоятельным способом упомянутый выше маговынос противников). Что в итоге? Тот же самый MoO II можно пройти сто раз, и каждый раз по-новому. В него можно начинать играть заново, как только закончил предыдущий матч. С MoM такое невозможно. За нее берешься раз в год-полгода, когда уже порядком подзабудешь тонкости и хитрости...

Это основная панель магии; она же по совместительству — дипломатический экран. Как видите, остались у меня два оппонента. Двоих я уже вынес (зеркала разбитые), да и с этими говорить не о чем. Не подарки же им дарить... Другие функции магической панели куда интереснее. Вот кнопочку Alchemy видите? Там как раз деньги в ману и превращаются. А оппоненты... я им лучше лично в глаза посмотрю... потом.

А теперь обратите внимание. Все это детские болезни жанра. Ими страдали и первый MoO, и первая «Цивилизация». В отличие от внутренних, генетических болезней других игр, данные болячки легко лечатся косметическим путем. Тому свидетельство — сто раз упоминавшийся MoO II. Между прочим, в нем оказались использованы многие наработки MoM (например, те же выбор и «кустомизация» персонажа; в «Орионе-2» точно так же и даже в похожей опции генерируется раса). Поэтому MoM любима мною не столько за то, что она есть, сколько за то, чем она наверняка *стала бы*. У меня достаточно воображения, чтобы видеть черты этого великого шедевра сквозь грубоватый еще набросок, сквозь черновик, и пытаться играть именно в этот *нерожденный* шедевр. А что делать, если величие древнего SimTex'а исчезло, и от второго великого труда Barcia до нас дошел лишь черновик?.. MG



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

З имой, крестьянин торжествуя, на дровнях едет в магазин... И чего это он туда едет? Конечно покупать новый компьютер, поскольку старый уже не тянет толпу игрушек, вышедшую к Рождеству. Это крестьянин... А вы?

К традиционному зимнему празднику с очень круглым порядковым номером в этот раз мы решили протестировать что-нибудь интересненькое. После анализа писем читателей выяснилось, что один из наиболее часто задаваемых вопросов: «Что больше влияет на скорость работы новых 3D-игр на компьютере, производительность процессора или 3D-ускорителя?» Поскольку этот вопрос для нас тоже представлял некоторый интерес, мы решили вникнуть в проблему основательно. Для этого мы взяли ряд наиболее популярных на сегодня видеокарт и процессоров и произвели тестирование того, как одно с другим сочетается, и с какой результирующей скоростью бегает на получившейся конфигурации всеми любимый Quake и прочие игры. Результаты читайте в этом номере журнала.

От практических изысканий плавно перейдем к практическим же изысканиям наших ненаглядных (а местами и наоборот, зависит от спектра продукции) зарубежных компаний. Поскольку Napalm (следующий ускоритель от компании 3dfx) анонсирован лишь на 2000 год, мы решили пока рассказать о других подвигах данной фирмы, а именно – о ее новом software. Один из наших технических специалистов в своей статье подробно расскажет о том, что такое T-buffer, и чем это вам грозит.

И как всегда в дополнение ко всем этим тестам мы обеспечим вас достаточным количеством теоретической и практической информации о новых технологиях устройствах и перспективах.

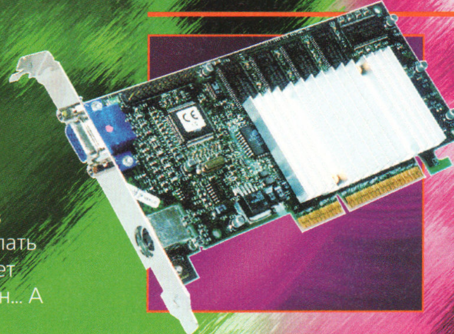
Да, и еще. Нас тут упрекнули, что мы каждый раз во вводной статье рекомендуем вам что-нибудь купить. Это не реклама! (© by какой-то радиоканал). Сейчас мы поделимся с вами одной из точек зрения специалистов по апгрейду. Вот она:

Компьютер, за исключением монитора, состоит примерно из десяти компонентов стоимостью $ 50–100. Если вы будете покупать своему компьютеру хотя бы по одной новой железке раз в месяц-другой, то срок обновления всех компонентов получится примерно год-полтора, что примерно и составляет срок морального устаревания PC hardware, то есть ваш компьютер будет все время на уровне. Если же вы оставите все как есть, то даже самый новый компьютер через полтора-два года можно будет лишь подарить Армии Спасения по причине полной моральной устарелости...

Nick A.Skokov

Читайте в этом выпуске:

3D PERFORMANCE
Новая мать или крутая видеокарта?



Лучшая 3D-производительность за ограниченное количество денег. Какую видеокарту и процессор надо иметь или планировать купить, чтобы современные игры стали пристойно работать на вашем компьютере?

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ
Передовые достижения технологий



В этом выпуске новостей преобладает мультимедийная тематика. С чего бы это? Одно из предположений — многие компании решили, что к предстоящему Рождеству мультимедийные подарки будут пользоваться повышенным спросом среди покупателей. В общем-то они правы, поскольку средний американец в подарок другу скорее купит новый MP3-player, чем винчестер.

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ
Домашнее устройство для цветной печати



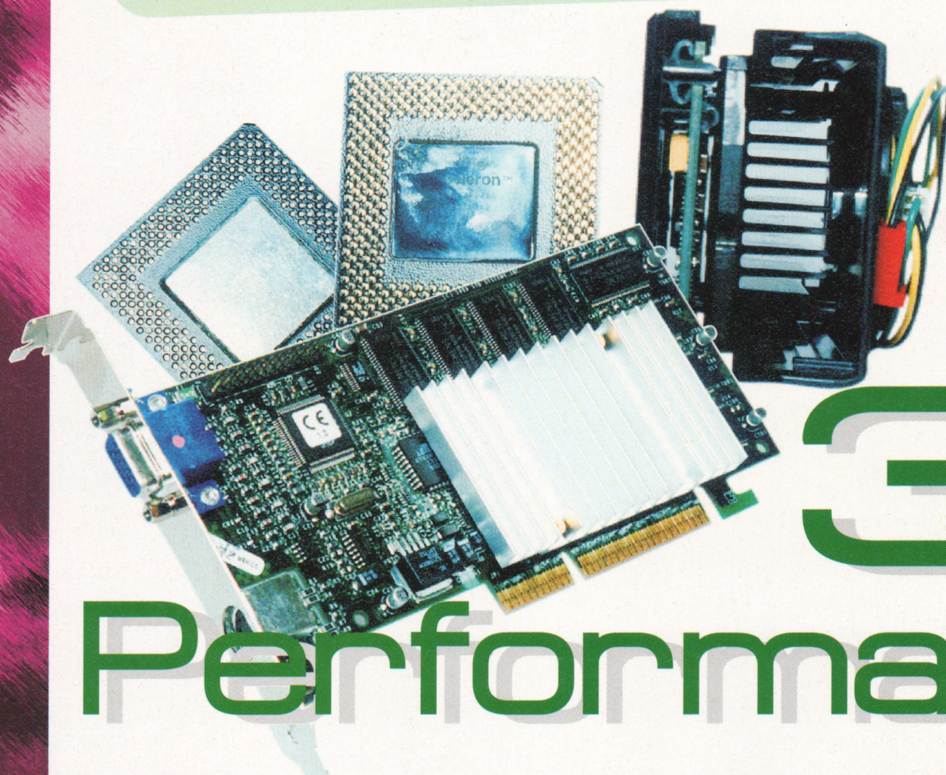
Иногда все же хочется что-нибудь напечатать, например solution или карты уровней, или показать всем собственную физиономию, вывернутую наизнанку в фотошопе. Вот тут-то и поможет недорогой цветной принтер; а что это такое, как его выбрать и как не потратить слишком много денег на это удовольствие — читайте в этой статье.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...
T-Buffer



Подробно о новой технологии от 3dfx, которая является очередным шагом на пути к красивой реалистичности графических игрушек.

В данной статье, учитывая результаты тестов, мы попытались оценить соотношение цена/производительность компьютера в 3D-играх при определенных затратах на процессор и видеокарту. Именно эти два компонента наиболее значительно влияют на производительность системы.



Nick A. SKOKOV

3D Performance

Рассмотрим вкратце остальные части компьютера и объясним, почему их влияние не столь значительно. При этом мы, разумеется, предполагаем, что всем железкам 1–2 года и не более, иначе их надо менять автоматически по причине гарантированной устарелости. С другой стороны, поскольку нас интересуют современные типы процессоров и видеокарт, та же морально устаревшая «мама» просто не берется в расчет, поскольку у нее скорее всего нет ни AGP, ни Socket 370 и т. п.

Итак, остальные компоненты.

«Мама». Покуда она не глюкавая и обладает всеми необходимыми разъемами и частотами, ее влияние на производительность не столь существенно. Разумеется, «маму» лучше иметь поновее и покачественнее, желательно известной фирмы, поскольку это один из наиболее потенциально глюкавых компонентов.

Память. DIMM, PC100, не меньше 64 Мбайт, пожалуй, это все, чего можно желать на сегодня.

Винчестер. В данном тесте мы рассматриваем производительность игры в тот момент, когда уже все загружено в память и вы бегаете и стреляете. Общее требование — наличие хотя бы нескольких гбайт, иначе просто ничего не поместится.

Звуковая карта. Обычно она «отъедает» некоторое количество ресурсов. Корпус, блок питания, клавиатура, мышь, «флопповод», CD-ROM и прочие дополнительные компоненты в 99% случаев на производительность не влияют.

От примитивного описания компьютера перейдем к теории (желающие могут пропустить). Видеопроизводительность компьютера в 3D определяется довольно большим числом параметров. Попробуем оценить их.

Сначала все грузится с винчестера в оперативную память. Подавляющее большинство современных игр сделано так, что производительность винчестера на fps не влияет, то есть вся информация заранее загружается в память, и с винчестера лишь «подчитываются» отдельные объекты типа дополнительной графики по мере необходимости. Например, при кликании мышкой на объект вылезает графический Help, который может быть загружен по запросу.

Далее данные для формирования графики обрабатываются центральным процессором, который и определяет, что собственно нужно показать на экране. Поскольку 3D-ускорители, несмотря на их сложность, все же довольно примитивны (по сравнению с уровнем понятий, которыми оперируют разработчики при описании графики, которую хотят показать на экране), то значительную часть работы по превращению данных, загруженных в память в компактном, с точки зрения программы, формате, в данные, доступные для понимания 3D-ускорителем, выполняет центральный процессор. Так что его производительность всегда будет играть далеко не последнюю роль в общей производительности.

Как можно было понять из предыдущего описания и примера, между оперативной памятью, CPU, графическим процессором и видеопамятью в процессе визуализации «путешествуют» мегабайты данных. А поскольку мегабайт много, то все шины накладывают свои ограничения. Скорость шины CPU — память зависит от чипсета, который в 90% случаев — Intel 440BX или ZX, а если даже и отличается, то не столь существенно. Сама память на сегодня в основном соответствует спецификации PC100 и особым разнообразием

Насколько тупы современные 3D-ускорители с точки зрения программистов

О том, что хочется программистам, и что может 3D-ускоритель, и что остается CPU. Собственно говоря, 3D-ускорители, несмотря на всю их навороченность и прогрессивность, даже такие, как GeForce 256, способны лишь показывать заданную им в виде графических примитивов сцену. Под графическими примитивами мы понимаем треугольники, текстуры, на них налагающиеся, источники света и т.п. Программисты же при описании происходящего пользуются гораздо более высокоуровневыми понятиями.

Для примера рассмотрим следующую сцену: по комнате движется человекообразный робот, который выходит за дверь и закрывает ее за собой. С точки зрения программирования, есть wireframe модель робота в 3DS, и есть кривые, описывающие движение некоторых узловых точек скелета этого робота, при различных действиях. Эту информацию программисты получают от художников и системы moution capture. Последняя нужна для того, чтобы движения персонажей смотрелись реалистично, поскольку для любого действия при сегодняшней технологии гораздо проще «записать» движение с натуры, чем самому смоделировать. Далее им необходимо реализовать визуализацию. С точки зрения того из разработчиков, кто занимается игровой логикой, хождение робота, описывается примерно так же, как и представленная нами выше сцена, лишь с рядом дополнений, указывающих на все конкретные элементы.

Робот <описание> <координаты> идет к двери <координаты>, открывает дверь <координаты>, идет в точку <координаты>, закрывает дверь <координаты>.

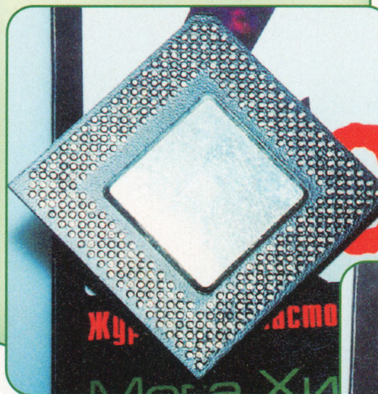
На самом деле параметров еще больше, но принципиальной разницы в этом нет. Кроме этого действия, присутствует еще и описание сцены — какая комната, где источники света, предметы, та же дверь.

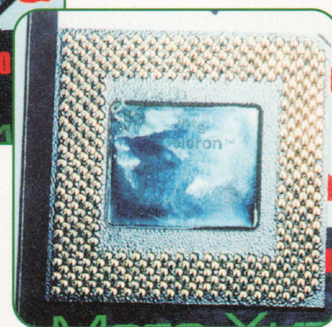
Все процедуры («идет к», «открывает», «закрывает») заранее описаны со ссылками на соответствующие кривые перемещения конечностей робота.

Не будем пускаться в дальнейшие «разбирательства сложностей» программирования, перейдем сразу к тому, что получается из такого, относительно внятного и компактного описания. На всю сцену, на каждый кадр генерится модель из треугольников, соответствующая визуализации данного кадра на экране. Весь этот мешок треугольников (от нескольких тысяч до нескольких десятков тысяч) вместе с описанием того, где какие текстуры наложены, как расположены источники света и камера, направляется в память 3D-ускорителя (текстуры там уже есть заранее и не грузятся для каждого кадра). И вот только после этого, используя всю полученную информацию, видеокарта генерит кадр изображения, который потом появляется на экране. И это в лучшем случае, поскольку в большинстве современных плат для превращения вышеупомянутой модели в картинку требуется вмешательство CPU, так как функции геометрического сопроцессора, появившегося лишь в GeForce, обычно берет на себя CPU. И все это 30-60 и более раз в секунду.

не отличается. Разумеется, скорость двух вышеупомянутых компонентов зависит от частоты системной шины (FSB), но последняя достаточно

Celeron 366 PPGA — $55 (400 МГц — $68)





жестко привязана к CPU. Правильнее сказать, что в процессоре жестко «зашит» коэффициент умножения, но после этого нам только и остается поставить максимальную частоту FSB, при которой еще не перегревается CPU. В удачном случае это может быть несколько больше, чем полагается по умолчанию, в менее удачном — в точности соответствует ожидаемой производителем процессора: 66 МГц для Celeron и 100 МГц для всех свежих Pentium II и III.

Скорость шины AGP также фиксирована — 66 МГц. Более дорогие платы способны использовать AGP 2x, то есть двойную скорость относительно частоты шины. AGP 4x пока существует чисто виртуально, в виде стандарта, и не поддерживается современными платами.

И последняя, одна из наиболее существенных, шина внутри видеокарты, которая находится между видеопроцессором и видеопамятью. На этом отрезке курсируют большие объемы данных, поскольку тут-то как раз и формируется реальный кадр изображения со считыванием из той же памяти текстур и прочих данных. Чем дороже и быстрее видеокарта, тем лучше обычно на ней стоят микросхемы памяти и выше частота, на которой они способны работать. Кроме того, эта память бывают двух типов — более дешевая, обычная SDRAM, и более дорогая, специальная видеопамять SGRAM, последняя отличается тем, что она специально оптимизирована для работы в видеокартах и позволяет сочетать процессы записи и чтения с большей эффективностью.

AMD K6-II 400 МГц — $50



AMD K6-III 450 МГц — $150

Вернемся к тестированию

Нас интересовало сразу несколько вопросов, все с учетом возможных затрат.

- ✓ Если надо менять и процессор, и VGA адаптер, то с чего начать?
- ✓ Если менять и то и другое, то что купить, чтобы затратив минимум денег, можно было играть?
- ✓ У меня есть компьютер, на котором играть можно, но появились лишние $100-200, что купить, чтобы стало лучше?
- ✓ Что надо купить, чтобы в ближайшее время все работало быстро, но все же не просадить лишних денег?

Исходя из этого, мы взяли некоторое количество современных видеокарт и процессоров, стараясь представить линейку от «это еще не устарело, можно пользоваться, иногда даже рекомендовать



купить» до «еще быстрее будет уже совсем дорого или просто нет».

Для тестирования были взяты следующие железки.

CPU

Celeron 366 PPGA, разогнанный до 458 МГц

Надо отметить, что дешевые Celeron'ы до сих пор достаточно хорошо разгоняются. В результате мы получаем вполне прилично работающий процессор за вполне скромные деньги. Мы намеренно указали два процессора, памятуя о том, что наиболее дешевые модели Celeron'ов имеют тенденцию к исчезанию с рынка, видимо, по причине замены их на более высокоскоростные модели.

О разгоняемости. Не следует забывать о том, что Intel непрерывно работает над тем, чтобы процессоры сопротивлялись разгону различными способами, так что такая халява рано или поздно может все же закончиться.

Мы считаем, что такой процессор при условии, что вам его удалось разогнать хотя бы до 83 Мгц FSB, — лучшая покупка для бережливого пользователя.

AMD K6-II и AMD K6-III

K6-II еще дешевле, чем Celeron, а K6-III обладает дополнительным набором инструкций 3D Now!, но в последний момент мы все же решили, что материнские платы Socket 7 — это уже вчерашний день, и не стали включать их в тестирование. Да и зачем? Наиболее перспективные на сегодня — Socket 370 и пока еще Slot 1. Если у вас что-то еще более старое, то upgrade надо начинать все-таки с замены материнской платы, а не видеокарты.

Мы бы не рекомендовали покупать такой процессор. Если же вы очень хотите иметь 3D Now! на своем компьютере, то мы советуем вам обратить внимание на процессор Athlon.

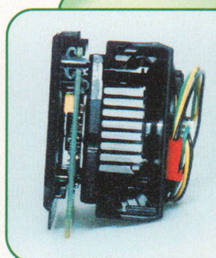
Intel Pentium II 400 МГц.

В тестах использовался на тактовой частоте 448 МГц (112 МГц FSB). Это процессор для покупателей среднего уровня, которые считают, что Celeron не солидное приобретение, а на самый быстрый Pentium все же не хватает денег. Поскольку современные игры пишутся большей частью на C++, нельзя с уверенностью сказать оптимизируются ли они под Celeron или под Pentium II.

С другой стороны, тактовая частота FSB в 100 МГц и более дает некоторый, иногда даже существенный, выигрыш по сравнению с процессорами Celeron в случае, если вам, конечно, не удалось разогнать его до 100 МГц FSB, но это, к сожалению,

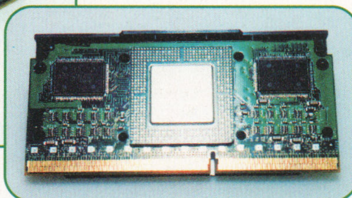
Intel Pentium II 400 МГц — $165







Intel Pentium III 600 МГц — $450



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

В этот раз мы постараемся ответить на некоторые общие вопросы, накопившиеся за последнее время, не привязывая их к конкретной теме тестирования этого номера.

Какова ситуация на рынке модулей памяти после тайваньского землетрясения?

На самом деле землетрясение — далеко не единственная причина скачкообразного повышения цен на модули памяти; скорее, оно явилось катализатором накопившихся проблем. Дело в том, что за последнее время ряды производителей памяти редели (конкуренция!), а объемы востребуемых рынком модулей памяти неуклонно росли из-за повышения требований к мощности персоналок. В результате производство памяти сконцентрировалось вокруг нескольких крупнейших концернов, чьи производственные мощности были сосредоточены именно на Тайване. В то же самое время производители компьютеров и периферии, в которой задействуется память, потихоньку создавали свои аварийные запасы перед грядущим миллениумом (тенденции роста спроса над предложением памяти были уже налицо). Землетрясение же, конечно, спутало все карты как производителям, так и покупателям — даже тем, кто уже обладал запасами. Скачкообразный рост цен был вызван не столько реальным сокращением производства, сколько своего рода ожиданием кризиса предложения... А так как мы столкнулись с экономической, а не технической проблемой, надеяться на ее разрешение с восстановлением производственных мощностей Тайваня не стоит. Таким образом, возвращения цен на уровень, предшествовавший кризису, до Нового Года ждать не стоит, как и снижения цен на периферию, в первую очередь, на видеокарты.

Что такое Rambus и совместима ли она с другими существующими сегодня типами памяти?

Rambus — разработка одноименной компании, основанной в 1990 году американскими учеными М. Горовцем и М. Фэрмволдом с целью создания новой архитектуры управления системной памятью. Несмотря на то, что технология кажется новой, первый рабочий образец модуля памяти, использующего Rambus-технологию, был создан еще в 1992 году в сотрудничестве с Toshiba. Rambus базируется на тех же микросхемах, что и память DRAM, но встраивает свои схемы управления в логическое устройство управления памятью, что позволяет в теории добиться увеличения

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

быстродействия до 1000%. Однако технологическое исполнение модулей памяти на Rambus (RIMM), хотя и напоминает внешне модули DIMM, совместимым с ними не является (хотя бы один тот факт, что передача данных через так называемый Rambus Channel осуществляется на частоте в 800 МГц, делает это невозможным).

Что за процессоры Coppermine и Athlon?

Coppermine — новый процессор от Intel, который выйдет только в будущем году и окажется следующим после Pentium III. Coppermine предположительно будет изготавливаться по 0,18 и 0,13 мкм технологии. Athlon — новый процессор от фирмы AMD, доступный уже сегодня. Это дальнейшее развитие K6-III, сохранившего в себе технологию 3D Now!. По ряду тестов это самый быстрый на сегодня процессор для PC.

Чем будет примечателен чипсет i820, вокруг которого столько разговоров?

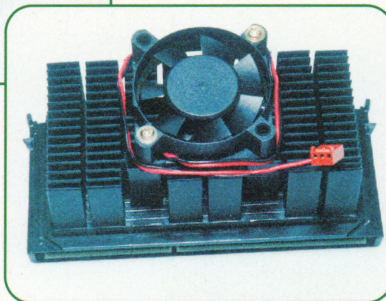
Во-первых, именно i820 планировался Intel как «родной» набор схем для поддержки процессоров из линейки Coppermine. Во-вторых, на материнских платах, оборудованных этим чипсетом, должна дебютировать память Rambus — и либо доказать свое превосходство над технологиями конкурентов, либо уйти в небытие. Далее на i820 можно будет выставлять частоту системной шины в 133 МГц. На i820 будут и другие «навороты» — поддержка AGP4x и UltraATA/66. Практически все это можно получить уже сегодня, купив материнскую плату от VIA... Таким образом, i820 имеет смысл приобретать в первую очередь для поддержки процессора Coppermine; но уж если вы решились приобрести его — то дождитесь выхода i820, так как i810 не позволит вам использовать новый процессор со всей его мощностью.

Какой из процессоров Athlon или Pentium III нового семейства более перспективен?

Пути развития процессоров архитектуры x86, предлагаемые Intel и AMD, постепенно все более и более расходятся, поэтому исключительно по количественным оценкам выявить «лучший» процессор сложно. Важно видеть именно технологические отличия и оценивать их перспективность. Так, Pentium III Coppermine выпускается по технологии 0,18 мкм, а Athlon — 0,25 мкм, за счет чего Intel удается разместить на ядре процессора больше транзисторов (если учесть, что

Athlon 600 МГц — $300





уже довольно редкий случай на сегодня.

Intel Pentium III 600

Это самый быстрый Пентиум, который был доступен во время тестирования. К моменту выпуска статьи Intel уже объявила о выходе более высокочастотных процессоров, но они еще не были доступны. Но это и не важно — мы не ставили себе целью протестировать все возможные сочетания процессоров и видеокарт, так как если мы возьмем хотя бы десяток процессоров и столько же видеокарт, то мы уже получим сотню возможных сочетаний. Для такого тестирования будет недостаточно тестовой лаборатории. Так что в данном тесте Pentium 600 представлял High End процессоры компании Intel. По слухам, частота 600 МГц близка к предельной для 0,25 мкм технологии, мы не стали экспериментировать с разгоном данного процессора.

Если вам позволяют средства, конечно, лучше купить такой процессор, чем мучаться с разгоном Celeron'ов, а потом гадать после каждого зависания игры, перегрелся ли это процессор или это игровые глюки? Да и fps в том же Quake показывает, что процессор — отнюдь не последняя деталь вашего компьютера.

AMD Athlon 600 МГц

Это как раз тот самый новый процессор от AMD, который пока что самый быстрый по ряду приложений. К сожалению, нам не досталась 700 МГц версия и пришлось ограничится 600. Процессор показал очень хорошую производительность, но, к сожалению, повис в ряде тестов, видимо, из-за проблем совместимости драйверов или уже упомянутых в новостях проблемах с чипсетом. Наилучшие результаты Athlon показал в сочетании с TNT-2 Ultra, что подтверждает тезис о большей процессорозависимости данного 3D-ускорителя.

Видеокарты

Creative TNT-2 Ultra 32 Мбайт

Это пока еще одна из наиболее быстрых на сегодня видеокарт на нашем рынке. К чему все эти «пока, все еще»? К тому, что стоит в массовых количествах появиться GeForce 256 и Savage 2000, всем более старым моделям придется потесниться и освободить первые места для новых чемпионов быстродействия. А пока TNT2 Ultra — одна из самых-самых.

На наш взгляд, это одна из лучших видеокарт на настоящий момент, за исключением того, что она все же не Voodoo compatible (Glide), эта карта обеспечивает наибольшую быстроту и качество. Относительно Glide замечание не случайно: до сих пор встречаются игры, которые позволяют нормально играть только через Glide, причем Creative Glide — D3D wrapper не признают и всячески игнорируют. Так что нам остается лишь упрекнуть разработчиков таких игр в излишней приверженности устаревшим стандартам и нежелании заботиться о пользователях. Но такие неприятности все же больше относятся к исключениям.

Creative TNT-2 Ultra 32 Мбайт — $150



Voodoo III 2000 PCI и Voodoo III 3000 AGP 16 Мбайт

Изначально мы планировали тестировать только Voodoo 3000, но из-за ее зависания на платформе Athlon'а, видимо, из-за проблем с драйверами, мы взяли еще и PCI-версию Voodoo, которая, правда, нашлась только в 2000'ном исполнении. В целом как фирма 3Dfx, так и сами Voodoo 3 являются настолько общепризнанно хорошими видеокартами, что в дальнейшей рекламе не нуждаются. Из недостатков остается лишь упомянуть отсутствие 32-битного цвета, что, кстати, фирма обещает исправить в следующем своем продукте.

Creative TNT-2 M64 16 Мбайт

Это наиболее скромная TNT-2 карта на сегодня из приличных, потому как покупать что-нибудь на том же процессоре, но no name — это уж совсем себя не жалеть, такое глюкало можно купить ненароком, что даже и обратно вернуть не сумеете.

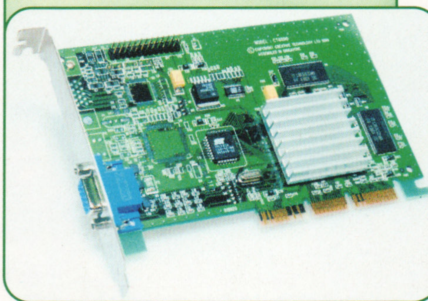
Если уж совсем жалко $105 за Voodoo III 3000 или обязательно TNT-2 хочется, тогда TNT-2 — то что надо.

Как мы тестировали?

Процессор и видеокарта устанавливались в подходящую по разъемам материнскую плату, все это подключалось к винчестеру с Windows 98 и прочим компонентам компьютера — монитор, клавиатура и т. п. Ставились драйвера для видеокарты. Запускались тесты.

Все тестируемые образцы приятно удивили нас отсутствием глюков, проблем с драйверами и прочими установками, за исключением лишь нескольких зависаний

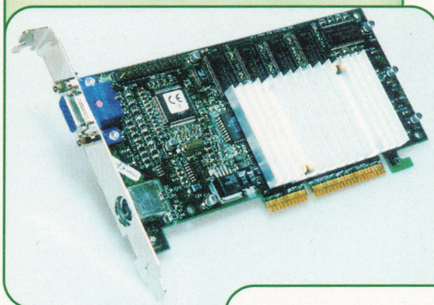
TNT-2 M64 — $88



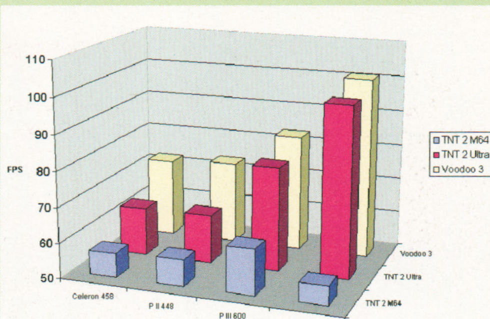


Athlon, но и здесь все было просто и понятно — висит и все.

Voodoo III 3000 16 Мбайт AGP — $105



Quake II 800x600

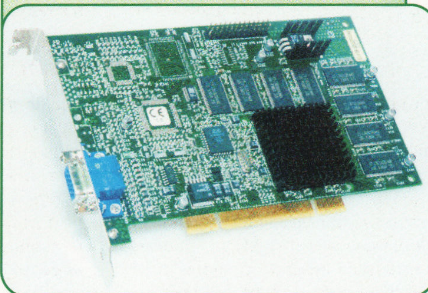


Выводы

Лучше быть здоровым и богатым... Не сложно догадаться — максимальную производительность дает наиболее дорогой и быстрый процессор с быстрой видеокартой.

Более подробно. Посмотрев на таблицу получившихся значений производительности и графики, можно сделать несколько выводов.

Voodoo III 2000 16 Мбайт PCI — $90



Quake-график показывает, что для данной игры, а следовательно, и для прочих, ей подобных, где возможности 3D-ускорителя используются по полной программе, для системы более актуальна производительность видеокарты, чем скорость процессора, причем TNT-2 Ultra показывается себя с наилучшей стороны на наиболее быстрых процессорах, Voodoo же менее процессорозависима.

Тест 3D Mark следует рассматривать как игру, написанную более типичными разработчиками, у которых визуализация не была единственной целью (ведь и Quake, и Unreal, и все им подобные никакой серьезной игровой логики, по сравнению, например, со стратегическими играми не содержат). Первым интересным моментом оказалось то, что при более низком разрешении — 800x600, при использовании «средних» процессоров вообще особой разницы заметно не было, все видеокарты были на одно лицо, хотя по результатам Quake мы знаем, что это не так.

В разрешении 1024x768 наконец-то проявились отличия Celeron'a и Pentium'a II, работающих практически на одинаковых тактовых частотах. Отличия объясняются, скорее всего, разницей в частоте FSB (83 против 112), что при больших объемах данных становится более существенным. Также выяснилось, что TNT-2 M64 при таком разрешении уже явно не тянет и не способна показать пристойной производительности даже при поддержке в виде Pentium III 600. Дополнительные тесты в Quake так же показали правильность этого утверждения.

В сводной таблице вы можете видеть большинство результатов измерений, сравнивая которые мы делали выводы о производительности. В случаях n/a результаты не удалось получить по причине зависания системы. Столбец 3D Mark CPU Index показывает относительную оценку производительности процессора с точки зрения графического приложения, то есть способность его выполнять 3D-ориентированные функции, поэтому AMD за счет 3D Now! показывает весьма высокий индекс. Приведены также некоторые дополнительные тесты, сделанные для сравнения, например, Pentium II 400 и ATi Rage 128, которые

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

в следующем году Intel может перейти на технологию 0,13 мкм, этот разрыв еще более увеличится). А вот с кэшем первого уровня дела обстоят диаметрально противоположно: если AMD встраивает в свои процессоры кэш первого уровня в размере 128 Кбайт, то Intel — всего лишь 32 Кбайт. С другой стороны, кэш второго уровня у Athlon хотя и больше (от 512 Кбайт), но вынесен вне процессорного ядра и работает на половине его частоты, а у Coppermine 256 Кбайт кэша L2 интегрированы на самом ядре и работают на его полной частоте. И, наконец, оба процессора используют различные наборы встроенных команд SIMD (более 70 у Coppermine против 45 у Athlon). В ближайшем будущем то один, то другой процессор будут вырываться вперед по мере достижения новых частот — но абсолютным лидером надолго ни один из них не станет.

Какой чипсет системных плат является на сегодняшний день лучшим?

Борьба за звание «лучшего чипсета» традиционно ведется между системными платами Intel и VIA. Последний «программный» продукт Intel — набор микросхем BX — до сих пор остается проверенным в боях ветераном и не сдает позиций, хотя тот факт, что он сильно устарел, налицо. Вышедшие после BX i810 и i815 нельзя ни в коем случае рассматривать как серьезные предложения, так как оба чипсета представляют собой, скорее, компромиссное решение. А вот новый чипсет от VIA Technologies — VIA Apollo Pro133 (и его модификация VIA Apollo Pro133A) действительно заслуживает самого пристального рассмотрения. VIA Apollo Pro133, в отличие от интеловского конкурента, поддерживает AGP 4x, работу с памятью

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

на частоте 133 МГц и асинхронную шину памяти, весь спектр существующих типов системной памяти (FP, EDO, PC100 SDRAM, PC133 SDRAM, VCM) с общим объемом до 1,5 Гбайт, интерфейс UltraATA/66 и 4 порта USB. Правда, у BX по-прежнему более удобная схема управления системной памятью, но на этом преимущества данного чипсета и заканчиваются. Так что до выхода в свет исправленного i820 оптимальным выбором системной платы будет одна из тех, которая основана на VIA Apollo Pro133 — если вы сторонник новинок, или на Intel BX чипсете — если вы предпочитате проверенные временем технологии от Intel.

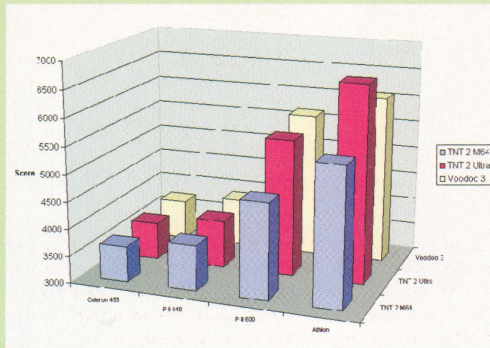
Судя по новостям, overdrive-версия TNT2 превосходит по скорости GeForce 256. Так ли это?

Между технологиями, лежащими в основе TNT2 и GeForce 256, — целая технологическая пропасть. Да, при помощи разгона TNT2 теоретически может показать очень и очень высокие показатели, но тактовая частота уже не является критическим параметром в акселераторах; более весомую роль сегодня играет набор реализованных на ускорителе функций, а в этом GeForce 256 даст фору любому другому устройству. К тому же, в обозримом будущем нам стоит ожидать новых игр, все эффекты которых мы просто не сможем оценить, не имея на вооружение GeForce 256… Таким образом, если стоит вопрос о приобретении нового или замене устаревшего акселератора, GPU от nVidea будет оптимальным выбором.

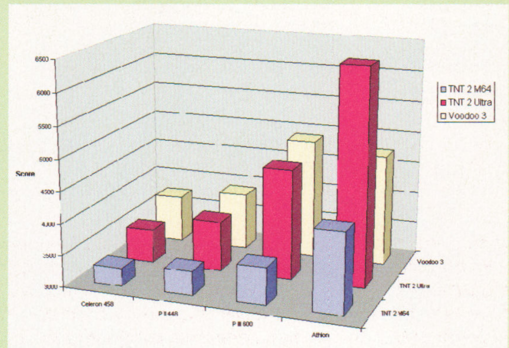
Возможно ли уже сейчас перевести все периферийные устройства на USB?

Да, возможно. Практически весь спектр периферийных устройств, начиная от сканеров и принтеров и заканчивая тривиальными мышками и клавиатурами, уже представлен соответствующими USB-устройствами, и вы уже сейчас можете заменить ими наиболее критичное из своего оборудования (например, сканер, подключаемый через LPT и забирающий массу системных ресурсов). Однако если планировать покупку нового или апгрейд старого компьютера с полным переходом на USB, вам было бы лучше немного (а именно — полгода) подождать. Дело в том, что к концу весны 2000 года на рынке появятся контроллеры и периферия стандарта USB2, а это, как-никак, более чем тридцатикратный (!) прирост в скорости — до 480 Мбит в секунду. При этом дороже, чем аналогичные USB-устройства, они не будут.

3D Mark 800x600x16 бит



3D Mark 1024x768x16bit



Эти графики показывают относительные результаты измерения производительности в 3D Mark. Ось Z, Score,— это результат теста, то есть производительность системы. Сравнивая высоту столбиков и тенденции к росту в направлении смены процессоров и видеокарт, можно делать выводы о том, что выгоднее покупать, чтобы добиться максимального прироста производительности.
Причем на графике 1024x768 более заметен отрыв по скорости более дорогих 3D-ускорителей, в разрешении 800x600 на не самых быстрых процессорах особых различий между видеокартами не наблюдается.

показали, что данные продукты по различным причинам не представляют особого интереса (P II 400 был успешно разогнан до 448, а ATi Rage явно отставала от TNT-2 M64 при аналогичной цене).

В общем, при минимуме денег видеокарта обходится дороже, чем процессор. Взяв самый дешевый Celeron и разогнав его хотя бы до 450 МГц, вы получаете вполне приличный процессор примерно за $50. Чтобы добиться пристойной производительности от видеокарты, желательно все же раскошелиться хотя бы на Voodoo 3 с 16 Мбайт, что составляет около $100 (2000'ная модель стоит дешевле, 3000'ная дороже, а различаются они частотами памяти и видепроцессора), да и то вы останетесь без 32-битного цвета.

Заключение

Алгоритм upgrade можно описать так.

Найти количество денег, необходимое для приведения системы в вид, соответствующий минимальной конфигурации — Celeron + TNT 2 M64. Если денег не хватило — upgrade временно отставить, искать денег. Если остаются лишние деньги, но пропивать их не охота, более быстрый компьютер хочется. Вот тут все зависит от количества. Если денег примерно сантиметр и больше (в $100 купюрах), то смело выбираете самый дорогой процессор и такой же 3D-ускоритель (GeForce of Creative на сегодня). Если же вы с вашей суммой «попадаете» между этими двумя крайними вариантами, то в первую очередь, как нам кажется, все же следует приобретать более быструю видеокарту. Результаты тестов наглядно показывают то же самое. Если использовать M64, то какой процессор не ставь — радикально лучше не станет. А если все наоборот — ситуация отнюдь не столь печальна. MG

Best Buy:
максимально разгоняющийся Celeron +3dfx Voodoo III 3000 16 Мбайт
Editor's Choice:
Pentium III 600 + Creative TNT-2 Ultra 32 Мбайт

Редакция благодарит следующие фирмы за любезно предоставленное оборудование:
Trank-M 238-6120, www.trankm.ru
Представительство Intel www.intel.ru
Представительство AMD www.amd.ru

Сводная таблица тестовых результатов

CPU	3D Mark CPU index	VGA	800x600x16 3D Mark	1024x768x16 3D Mark	800x32 3DMark	800x600 Q2	1024x768 Q2
Celeron 458*	4330	Voodoo III 2000	3705	3692	-	62.4	-
Celeron 458	4330	Voodoo III 3000	3733	3752	-	72.3	-
Celeron 458	4330	TNT2 M64	3660	3282	2901	56.9	40.4
Celeron 458	4290	TNT2 Ultra	3687	3534	3686	63.6	55.6
P II 400	3902	Voodoo III 3000	3499	3503	-	67.5	-
P II 448**	4343	Voodoo III 3000	3878	3909	-	73.3	-
P II 448	4334	TNT2 Ultra	3873	3797	3862	63.7	56.4
P II 448	4330	TNT2 M64	3835	3380	2922	57.5	40.3
P III 600	9020	Voodoo III 3000	5656	4900	-	83.1	-
P III 600	9020	TNT2 Ultra	5512	4743	5244	79.3	61.7
P III 600	9020	TNT2 M64	4755	3584	2935	62.9	41
Athlon 600	12330	TNT2 Ultra	6615	6413	5988	98.2	71.3
Athlon 600	12330	TNT2 M64	5530	4263	3073	55.5	36.9
Athlon 600	12330	Voodoo III 3000	n/a	n/a	-	101.1	-
Athlon 600	12330	Voodoo III 2000	5530	4327	-	89.4	-
Athlon 600	12330	ATi Rage 128	3698	2535	2413	48.1	n/a

* Celeron 458 — 83 Мгц FSB (изначально 366)
** P II 448 — 112 Мгц FSB (изначально 400)

Voodoo4 & Voodoo5 от 3dfx

Nick A. Skokov

Перед началом Comdex, в ожидании анонсов Voodoo4, мир стремительно наполнялся различными слухами. Из наиболее интересных можно отметить, очередной прогноз о долгожданном продукте от компании 3dfx: следующая видеокарта будет называться VoodooX. Появится она на рынке в начале 2000 г., будет поддерживать режим SLI (Scan-Line Interleave), основываться на нескольких чипах, обеспечивать fillrate более гигапиксела, поддерживать до 64 Мбайт памяти, 32-битную глубину цвета в 3D, технологию T-Buffer и компрессию текстур dxtc. Но это все были слухи, а ими, как известно, сыт не будешь. Перейдем к более реальной информации.

Анонсированы Voodoo4&Voodoo5!

3dfx наконец-то разродился долгожданным анонсом нового поколения своих карт и чипов. Новый масштабируемый графический процессор будет носить название VSA-100, а видеокарты на его основе будут называться Voodoo4 и Voodoo5. Смысл масштабируемой архитектуры, предлагаемой 3dfx, заключается в том, что на одной графической плате может содержаться до 32 таких процессоров, которые будут работать в режиме SLI.

Технические характеристики VSA-100: 14 млн транзисторов, технологический процесс 0,25-мкм, в архитектуру заложена возможность работы до 32 чипов в одной системе, работа между которыми будет распределяться программным путем, что, по мнению 3dfx, поможет добиться высочайших результатов по производительности и качеству. VSA-100 поддерживает давно ожидаемую технологию full-scene anti-aliasing, причем в виде, когда использование оной не будет критически снижать скорость вывода сцены в том или ином приложении, ну и, конечно же, T-Buffer. Кроме самого чипа были анонсированы серии видеокарт Voodoo4 и Voodoo5, которые ожидаются в начале марта 2000 г. Скорость заполнения сцены будет колебаться от 333 megatexels-megapixels в секунду до 1470, в зависимости от комплектации ускорителей, которые будут иметь на борту от 1 до 4 чипов. Один чип VSA-100 может работать с 16, 32 или 64 Мбайт памяти.

Остальное почти стандартно для чипов следующего поколения — 32-битные RGBA rendering, 24-битные depth-buffer, 8-битные stencil rendering, DXTC и поддержка сжатия текстур по стандарту FXT1, 32-битные textures, поддержка текстур с разрешением до 2048x2048. Будет еще и поддержка DVD на уровне hardware, разумеется, AGP 4x и PCI, 128-битная 2D-архитектура. Все продукты на базе VSA-100 совместимы с DirectX, OpenGL и GLIDE (не забыли любимого!). Теперь поговорим о разных версиях, которые будут предоставлены на рынке.

На основе VSA-100 3dfx будет выпускать следующие продукты:

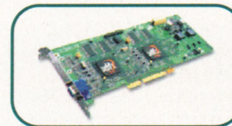
Плата	Количество чипов VSA-100	Видеопамять, Мбайт	Поддержка T-Buffer	Шина	Fillrate, мегапикселов/с	Цена
Voodoo4 4500	1	32	-	AGP, PCI	333-367	$180
Voodoo5 5000	2	32	+	PCI	666-733	$230
Voodoo5 5500	2	64	+	AGP	666-733	$300
Voodoo5 6000	4	128	+	AGP	1330-1470	$600

Несколько комментариев

Voodoo4 4500 — наиболее скромная карта по не очень скромной цене. Единственный представитель серии Voodoo4.

Серия Voodoo5. Эти графические ускорители будут нести на борту от двух и более чипов VSA-100 и обеспечат настоящий full-scene hardware anti-aliasing, что избавит изображение от мелких зазубрин и уголков на экране, и поддержку технологии T-Buffer, которая включает в себя целую серию любопытных нововведений, уже подробно описанных нами в этом номере журнала.

Voodoo5 5000 PCI. На сегодня при цене HighEnd в $230 плата действительно выглядит как HighEnd и, пожалуй, будет

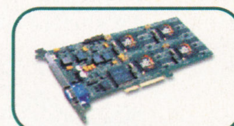


обгонять Riva TNT2 Ultra. Про соотношение ее производительности с GeForce256 пока сказать ничего нельзя, поскольку архитектуры с наличием и отсутствием геометрического сопроцессора дают существенно различную производительность в зависимости от того, как написана программа, их использующая. Проще сказать, что, 3fdx и nVidia пошли разными путями. Какой из них окажется выигрышным, покажет будущее, хотя если предполагать, что всесь мир разработчиков программного обеспечения чаще предпочитает путь наименьшего количества нововведений, то может выиграть технология от 3dfx.

Voodoo5 5500. То же самое, что и Voodoo5 5000 в AGP-варианте за $300, пожалуй, купит лишь маньяк; правда, для них заготовлено отдельное блюдо — читайте ниже про Alchemy.

Voodoo5 6000 AGP $600. По ряду предположений, позиционируется как конкурент nVidia Quadro (мы пока не встречали анонса Quadro продукта, но полагаем, что он представляет собой что-нибудь типа 4 TNT-2, работающих вместе).

Кроме того, любимец 3dfx, Quantum3D, будет делать продукт



для маньяков под названием Alchemy, содержащий 32 процессора VSA-100 и от 128 Мбайт до 2 Гбайт видеопамяти. При этом fillrate их карты составит более чем 3 гигапиксела в секунду. Цену, правда, обещают тоже сногсшибательную — не дороже $40 000.

Кстати, о питании

Как уже отмечалось на примере с GeForce256, появляются трудности при работе на некоторых системных платах из-за недостаточной мощности питания AGP-слота (PCI, мы думаем, этим тоже грешит, но пока еще не выходило суперновых видеокарт PCI, так что 3dfx здесь будет первым). Карты 3dfx имеют еще и несколько процессоров, следовательно, там этих трудностей точно не избежать. Поэтому Voodoo5 5000 и 5500 будут иметь дополнительный разъем питания и подключаться к блоку питания компьютера, а модель с четырьмя VSA-100, Voodoo5 6000 вообще имеет собственный блок питания и будет подключаться в обычную розетку (мы пока не очень представляем себе, как это будет происходить).

Выводы

В общем, хитрый ход 3dfx заключается в том, что они сделали конструктор, с которым собираются обойти конкурентов, выпускающих монолитные изделия. Благо опыт в многопроцессорых ускорителях у них уже есть еще со второй Voodoo, которая могла работать в SLI-моде.

Осталось только узнать конкретные сроки выпуска всех изделий и дождаться более реалистичных цен. Различные пессимисты говорят: сомнительно, что 3dfx успеет точно к марту 2000 г., как обещает сейчас. Но почему бы и нет? Относительно цен нам кажется, что если все заявленное поделить хотя бы на два или списать с каждой железки по $80, а лучше по $100, то и цены выглядеть станут вполне приемлемо. Но насчет цен еще рано загадывать... MG

Железные новости

В этом выпуске новостей преобладает мультимедийная тематика. С чего бы это? Одно из предположений — многие компании решили, что к предстоящему Рождеству мультимедийные подарки будут пользоваться повышенным спросом среди покупателей. В общем-то они правы, поскольку средний американец в подарок другу скорее купит новый MP3 player, чем винчестер.



GeForce наступает...

Как нетрудно было предположить, анонс GeForce 256 не оставил производителей видеокарт равнодушными. Вслед за Canopus и Diamond Multimedia, первыми откликнувшимися на предложение nVidia, о предстоящем выпуске своего интегрированного 2D/3D-видеоадаптера V6600 объявил ASUS. Карта, основанная на GPU от nVidea, обещает в полной мере использовать все преимущества архитектуры GeForce 256 — раздельные механизмы трансформации, освещение и текстурирование, поэтому декларированная скорость работы ASUS V6600 составляет не менее 15 млн треугольников в секунду, а благодаря четырехконвейерной технологии текстурирования скорость обработки пикселей обещает быть не ниже 480 млн/с. При работе с двухмерной графикой 256-битный механизм плоского рендеринга сделает ASUS V6600 самой быстрой из существующих на рынке 2D-видеокарт с возможностью установления максимальных показателей развертки экрана при высоких разрешениях и 32-битном цвете. Из приятных, но малополезных в хозяйстве деталей можно отметить наличие на карте проигрывателя DVD и HDTV, возможность записи в стандарте Digital 480p и PC VCR. Кроме того, можно понадеяться, что ASUS придержится традиции и назначит на новую карту вполне умеренную цену.

Новые MP3 player'ы от известных звуковых компаний

Известная в области бытовой техники фирма Grundig решила продвинуться в область компьютерных технологий и выпустила свой первый MP3-плейер. Вещь, по крайней мере с виду, получилась неплохая, что не удивительно, если вспомнить их опыт в производстве обыкновенных кассетных и дисковых плейеров. Из интересных новшеств: в их плейере нет встроенной памяти вообще, мотивируется это тем, что проще заранее записать всю музыку на flash card на компьютере и вставить ее в плейер, чем закачивать файлы внутрь, да и дешевле так будет.



Еще более известная компания SONY тоже недавно выпустила свою версию MP3-плейера. Как можно догадаться по внешнему виду этого весьма стильного устройства, flash card сюда не поместится, поэтому плейер обладает внутренней памятью на 60 минут музыки при уровне компрессии 128 Кбит/с, которые может закачать из PC через USB-интерфейс менее чем за три минуты. Общий вес устройства вместе с батарейкой — менее 50 гр.



...на всех фронтах

Если реакция на GeForce 256 производителей устройств, рассчитанных на массовый рынок, была вполне предсказуема, то одобрение GPU такой серьезной конторой, как ELSA, уже говорит о многом. А ELSA объявила 12 октября о выпуске нового видеоадаптера Gloria II-64, рассчитанного на рабочие станции уровня high-end. Карта будет выпускаться с 64 Мбайт памяти и RAMDAC на частоте 350 МГц. Кроме того, разработчики подготовили набор оптимизированных драйверов для Windows, а также специализированные драйверы для AutoCAD 2000 и 3D Studio Max 3. Из базового набора возможностей GeForce 256 сохранен DVD-плейер, правда, совершенно непонятно, зачем он нужен на профессиональной видеокарте. ELSE обещает начать поставки Gloria II-64 дилерам в декабре и по вполне конкурентоспособным ценам.

Очередное Generation Next

На этот раз локальной революцией (интересно, которой по счету за этот год?) радует нас Creative Technology Ltd. Речь идет о выпуске портативного цифрового аудиоплейера нового поколения — NOMAD II. Устройство, показанное публике на осенней выставке Internet World в Нью-Йорке, включает много интересных «примочек», начиная со встроенного интерфейса USB и заканчивая поддержкой Multiple Codec. Creative Technology позиционирует NOMAD II как ориентированную на Internet часть своей программы Personal Digital Entertainmant. Ключевой особенностью нового плейера является его полная программируемость, рассчитанная на будущие достижения в отрасли цифрового звука. На сегодняшний день NOMAD II запрограммирован на воспроизведение MP3 и MWM (Microsoft Windows Media), однако его архитектура позволяет в дальнейшем загружать в него другие программные решения с поддержкой иных форматов аудиоинформации. Плейер полностью соответствует разрабатываемому стандарту SDMI, что позволит ему проигрывать музыку, записанную в защищенных стандартах. Память NOMAD II выполнена в виде флэш-карты стандарта SSFDC, который широко применяется в различных цифровых устройствах, например цифровых фотоаппаратах. Базовый объем карты — 64 Мбайт. Кроме того, NOMAD II оборудован коротковолновым тюнером и может служить диктофоном благодаря встроенному микрофону.





NASCAR — в массы

Thrustmaster обещает своим клиентам всю полноту ощущений нахождения непосредственно в кабине гоночного автомобиля. 21 октября компания объявила о выпуске нового продукта — руля с педалями ThrustMaster NASCAR Charger Racing Wheel. Устройство





оснащено стальной рулевой осью и надежным креплением, педалями акселератора и тормоза, а на рулевое колесо вынесено четыре дополнительных кнопки. Новая система крепления руля к столу, отличная от стандартных присосок, во-первых, накрепко зафиксирует его положение, а во-вторых, позволит избежать царапин на столешнице. Дизайн руля повторяет часть торпеды автомобиля, что само по себе приятно. Устройство пойдет в розницу по цене $50, что сделает его доступным большинству пользователей.

Занятный аксессуар

Иначе и не назовешь новинку от Creative Technology Inc. — портативную видеокамеру для PC



Video Blaster WebCam Go. По сути это действительно первая на свете переносная видеокамера для персоналки, опять-таки ориентированная на Internet. И мало им было статичных Web-камер, возникает резонный вопрос? Video Blaster WebCam Go, помимо безыдейного транслирования видов родного Урюпинска на весь земной шар, позволяет отсылать видео e-mail и устраивать видеоконференции в реальном времени. Камера оснащена 4 Мбайт памяти и может быть отсоединена от компьютера, превращаясь таким образом в обычную цифровую камеру. Портуется Video Blaster WebCam Go, конечно же, через USB, сохраняет изображения в формате JPEG 640x480, работает от батареек AAA (одного набора их должно хватить, по словам разработчиков, на 300 снимков). В продажу Video Blaster WebCam Go поступит в канун рождественских распродаж по цене $150.

В звене прибыло



Плановое обновление своей бесконечной линейки WingMan осуществила компания Logitech. На смену устаревшему «звеньевому» WingMan Extreme Digital пришел его модифицированный наследник Extreme Digital 3D. Никакого 3D, конечно же, нет и в помине — повышена эргономика джойстика, добавлена поддержка USB... Но как все-таки он красив и удобен! Семь


WingMan Attack.

программируемых кнопок, стандартная «грибная шляпка», гашетка и четыре фиксированные клавиши находятся в непосредственной досягаемости для пальцев руки. Цена WingMan Extreme Digital 3D — $40, а в облегченной конфигурации WingMan Attack (без поддержки USB, что, согласитесь, не так уж и критично) — всего $20.

Новые процессоры от Intel

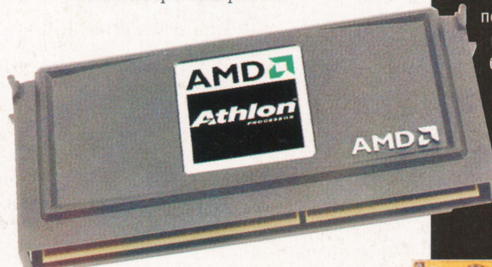
Копания Intel в последних числах октября выпустила довольно большое количество новых разновидностей своих процессоров, которые поступили в продажу в ноябре. Это процессоры Pentium III с тактовыми частотами 733, 700, 667, 650, 600EB, 600E и 533 МГц в корпусе S.E.C.C.2, то есть Slot 1 и процессоры Pentium III с тактовыми частотами 550E и 500E МГц в корпусе Flip Chip PGA, проще говоря, Socket 370. (Для тех, кто забыл, напомним, что



буквы после частоты процессора обозначают количество кэша и иные модификационные разновидности: под какую частоту FSB сделан данный кристалл.) Заодно Intel объявила, что к концу следующего года Slot 1 практически полностью сойдет с рынка, а все их процессоры перейдут сначала на Socket 370, а потом еще куда-нибудь.

GeForce 256 и Athlon

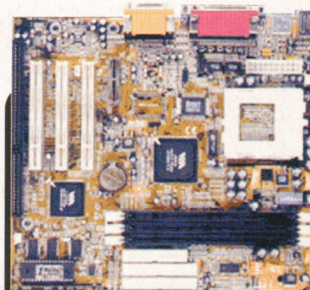
Как оказалось, в ряде конфигураций компьютеров наблюдаются проблемы совместимости наиболее быстрого на сегодня 3D-ускорителя с новым процессором от AMD. Виноваты в этом системные платы под Slot A, параметры сигналов которых на AGP-слоте не на 100% соответствуют стандарту, что вызывает проблемы у придирчивых ускорителей GeForce. Тем временем AMD уже выпустила новую версию своего чипсета под Athlon — Irongate, в котором еще больше оптимизирована работа



с процессорным кэшем. Относительно того, пофиксены ли в нем проблемы с AGP — пока не указывается.

IBM выпустила новый LCD-монитор

LCD-монитор с диагональю 20.8" недавно выпустила фирма IBM. Эта модель поддерживает разрешения до 2048x1536. Новинка будет демонстрироваться на Comdex. Цена монитора поначалу будет, видимо, явно заоблачной, так что покупать это, чтобы поиграть, пока не стоит. MG

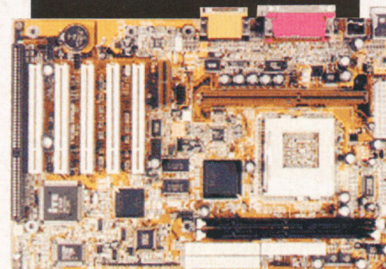


Материнская плата 5MMVP4 под Socket 7.

Компания Lucky Star объявляет о своих планах на следующий год



Известный производитель недорогих и качественных материнских плат — компания Lucky Star — объявила о ряде железок, планируемых ими к производству и продаже в следующем году. Среди них две материнские платы комбинированного формата Slot 1/Scoket 370, большое количество плат по FSB 133, несколько меньшее по FSB 66/100 и одна под Socket 7, правда, непонятно, кому она такая будет нужна, поскольку подобные процессоры уже скоро выпускаться не будут, да и поменять процессор на более модный сегодня гораздо проще и дешевле, чем «маму».



Материнская плата 6P2A810 комбинированного формата Slot 1/Socket 370.

Nick Skokov

Все чаще и чаще мы сегодня встречаемся с фотографиями в цифровом, компьютерном виде. Изображения со своей цифровой камеры, снимок, подаренный таинственной знакомой по IRC, или красивые фотографии на сайте — все это мы складываем на свой винчестер и периодически показываем друзьям. Но рано или поздно все-таки ловим себя на мысли, что хотели бы иметь какие-то фотографии или просто красивые картинки овеществленными, чтобы можно было подержать их в руках, показать бабушке в деревне или послать по почте куда-нибудь в Сыктывкар. Проще говоря, их хочется напечатать.

Какой принтер можно купить себе домой?

Чтобы это осуществить, у вас есть два пути. Первый — пойти в специальный пункт печати Kodak, который предлагает услугу Photo Magic. Таких пунктов в Москве всего несколько, а в других городах — даже не уверена, что есть хотя бы один. Там фотографии распечатают на большом листе (так что не имеет смысла печатать 2–3 штуки, к примеру), по вашей просьбе сотрудник может их несколько отредактировать. Тут есть свои достоинства и свои недостатки, но в этой статье мы их рассматривать не будем. Не наш это путь.

Второй — тот, который наш, — печатать фотографии на принтере. Лучше всего, конечно, на собственном. И чтобы помочь вам сориентироваться в море принтеров, предлагаемых сегодняшней компьютерной индустрией, мы расскажем об общих принципах выбора устройства для цветной печати.

Лазерные, сублимационные, струйные

Сегодня наиболее распространены три вида принтеров, которые позволяют получить цветные отпечатки.

Цветные лазерные принтеры дают качественные изображения, имеют высокую точность печати и на обычной бумаге. Расходные материалы для них относительно дешевы, поэтому, когда требуются большие объемы цветной печати, есть смысл приобретать именно их. Однако стоит учесть, что эти принтеры очень дороги ($5000 — 10 000), поэтому для домашнего пользователя, мягко говоря, неактуальны.

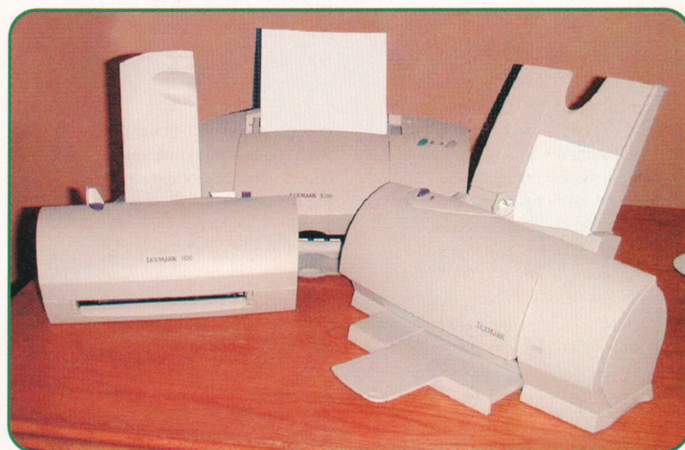
Сублимационные принтеры имеют относительно небольшое разрешение, но при этом они способны создавать на бумаге точки миллионов цветов, что позволяет получить изображения довольно высокого качества. Основное отличие этих принтеров от струйных и лазерных заключается в способе формирования цвета. Технология такова, что позволяет выбирать цвет каждой отдельной точки, наносимой на бумагу. Струйники и лазерники же (как и полиграфические машины, кстати) для передачи цвета используют растр, то есть группы точек разного размера, но только нескольких фиксированных оттенков.

Именно сублимационные принтеры, как наиболее адекватно передающие цвет, часто используются для изготовления цветопроб.

Сегодня существуют сублимационные принтеры как для домашних пользователей (например, так называемые фотопринтеры, подключающиеся напрямую к цифровой камере) ценой в $300, так и профессиональные ценой до $10 000 и выше. При всех плюсах (высокое качество фотопечати, стойкость отпечатка) они обладают рядом недостатков для домашнего пользователя.

При всех плюсах сублимационных принтеров они обладают рядом недостатков для домашнего пользователя.

Во-первых, у них весьма высока стоимость печатной копии. Во-вторых, по сути, печатать на них что-то, кроме фотографий, нет смысла — текст и бизнес-графика будут не очень качественными (мы же помним, что физическое разрешение у них не самое высокое), зато очень и очень дорогими.



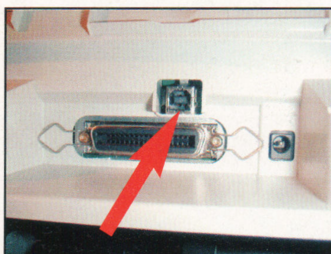
Принтеры Lexmark 1100, 3200 и 5700 (слева — направо)

ПОКУПАЕМ ПРИНТЕР

Задача принтера — сформировать на бумаге точку, цвет которой определяется 24-битным (иногда 32-битным) числом по 8 бит на каждый из базовых цветов — желтый, голубой и пурпурный. При 32-битном цвете добавляется черный. Однако для простоты отложим четырехцветную печать и поговорим про 24-битную.

На каждую точку, формируемую принтером, может приходиться от нуля до 255 частей чернил, причем если «положить» по 255 частей всех трех цветов, то должен выйти черный или почти черный цвет. Существуют два способа достичь этого — дозировочный и растровый.





USB.



Lexmark Z51

Итак, что же нам, домашним пользователям, остается? Остаются струйники. Струйники стоят недорого, расходные материалы к ним широко распространены, а главное, — они позволяют в очень широких рамках варьировать цену отпечатка. Нужно красивую, качественную фотографию — пожалуйста, плати $1,5 за лист А4. А если необходим просто текст, то это обойдется довольно дешево (печать старым перезаправленным картриджем на дешевой писчей бумаге).

Струйные принтеры: на подходах к фотопечати

Итак, струйники. Что они сегодня могут?

Последние годы шло интенсивное развитие струйных принтеров. Началась серьезная драка за домашнего пользователя, обернувшаяся, как и полагается, для него самого массой плюсов. Сейчас струйники чрезвычайно дешевы: модели от ведущих производителей стоят около $100, а те, что позволяют печатать с почти фотографическим качеством, — $220–320. Такого еще не бывало. Часто утверждают, что струйные принтеры продаются по себестоимости, и иногда даже ниже ее. А недополученную прибыль производитель добирает на расходниках. Нас это, разумеется, вполне устраивает — ведь мы тоже, слава Богу, можем выбирать, пользоваться ли дорогими фирменными или картриджами сторонних производителей либо вообще перезаправлять старые.

У каждого производителя — своя тропинка, по которой он подбирается к тому самому, желанному, фотографическому качеству печати. Но по большому счету — это всегда сочетание в той или иной пропорции нескольких основных подходов. В принципе все перечисленные ниже способы улучшения качества печати используются большинством производителей, разница лишь в том, на что делается основной акцент.

Существует некоторая разница между верной передачей цветов и красивой, дающей привлекательный отпечаток.

Увеличение физического разрешения

Наверное, не нужно объяснять, что под этим понимается повышение точности подачи бумаги, позиционирования головки и уменьшение до минимума размера сопла, позволяющее передать мельчайшие детали изображения. Видимо, именно этого подхода наиболее последовательно придерживается Lexmark — их принтеры по цене от $160 дают физическое разрешение аж в 1200 dpi. Большее разрешение, в частности, означает лучшее качество печати текста по сравнению с другими струйниками — ведь его, в отличие от качества печати фотографий, практически нельзя повысить увеличением числа цветов, «умными» алгоритмами обработки изображения и т. п.

Управление размером точки

Существуют и другие способы улучшить фотографическое изображение помимо физической возможности поставить некоторое количество точек на дюйм. Например, повышение четкости капли (за счет исключения неточного разбрызгивания чернил при формировании точки) и управление ее размером. Это позволит аккуратно заполнить области цветом, не образуя грязи (если копии неровные и перекрывают друг друга), и в то же время без явно видимого растра (что бывает из-за большого расстояния между точками).

Двумя описанными выше способами можно получить очень высокое качество, но для его достижения необходима специальная бумага, поскольку, во-первых, на обычной офисной практически невозможна печать с разрешением выше 400 и, во-вторых, прелести управления размером точки омрачаются тем, что по простой бумаге она расплывается совершенно непредсказуемо.

Поэтому, кстати, если в драйвере принтера Epson выбрать обычную бумагу, то нельзя будет установить качество печати в 1440 — зачем же грязь-то разводить...

Интеллектуальная обработка изображения

Для фотоизображения чрезвычайно важна верная передача цвета — это всем очевидно. Современные «умные» алгоритмы обработки, используемые в программном обеспечении принтеров,

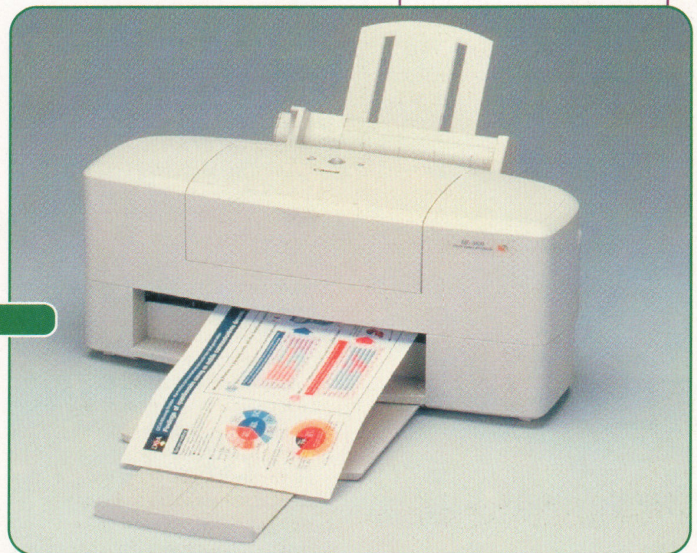
ПОКУПАЕМ ПРИНТЕР

Дозировочный способ предполагает, что принтер имеет возможность напылять чернила, точно отмеряя их количество. В таком случае печатающая головка просто «льет» нужный объем чернил в каждую точку, и всего-то проблем. Однако технически реализовать такую головку нелегко. Традиционные струйные принтеры способны всего лишь выбрасывать по команде компьютера по капельке строго определенного объема и не более того. Конечно, можно нанести на точку от одной до 255 капелек, но, во-первых, это долго (фактически, скорость печати упадет в 255 раз), а во-вторых, смешение будет неидеальным.

Потому применяют так называемый растр. Точку изображения делят на 16x16 клеточек (всего 256) и заполняют капельками чернил нужную часть. Это значит, что физическое разрешение принтера (число клеточек, которые он может печатать) должно быть в 16 раз выше реального. Следовательно, струйный принтер с разрешением 1200x1200 при такой технологии даст реальное разрешение всего в 75 точек на дюйм.



Canon BJC-5100



анализируют изображение и подбирают для каждой его области оптимальные параметры печати, управляя смешиванием и распределением цветов по картинке. Проработанность математического аппарата для фотопечати не менее важна, чем физическое устройство принтера. Разумеется, в той или иной степени этот подход к качеству печати используется всеми производителями струйников, но наибольшую ставку на него сделала компания Hewlett-Packard — именно поэтому для многих своих моделей HP вообще не называет разрешения, проставляя в спецификациях в соответствующую графу загадочное слово PhotoREt. И это вполне оправданно, ведь поставь HP туда свои честные 600x300 — и кто их купит? Тогда как качество изображения у этих принтеров отнюдь не втрое хуже, чем у Lexmark с его 1200 dpi. Более того, при печати на обычной бумаге оно даже выше, ведь результативность метода улучшения качества, используемого в моделях от Lexmark и Epson, зависит от носителя (бумаги), а в HP — нет.

Есть еще одна тонкость. Существует некоторая разница между *верной* передачей цветов и *красивой*, дающей привлекательный отпечаток. Например, цветопередача у принтеров Lexmark в целом значительно точнее, правдивее, однако многим больше нравятся отпечатки, сделанные Epson, сгущающим тона и придающим им большую сочность. Эти особенности принтеров тоже обеспечиваются алгоритмами обработки изображений.

ПОКУПАЕМ ПРИНТЕР

Но реально технологии растрирования (то есть расположения цветных точек в клеточках нашей решетки) позволяют выжать из техники несколько больше. Поэтому на практике качество изображения зависит не только от физического разрешения принтера, а и от «умности» алгоритмов обработки изображения.

И последнее. Все это справедливо для цветной и полутоновой печати. Печать чистым (так называемым плашечным) цветом (например, черным, если в принтере есть черный картридж) идет с полным физическим разрешением.



Увеличение числа базовых цветов

Весьма существенной проблемой для струйных принтеров оказалась передача светлых тонов. Оно и не удивительно — ведь для передачи того или иного цвета смешиваются в некоторой пропорции точки нескольких заранее определенных цветов, а главное — с фиксированной насыщенностью. Для получения тона с низкой насыщенностью приходится ставить точки реже. Что, разумеется, тут же делает растр видимым. Для фотопечати это весьма неприятно, потому что в ней довольно часто встречаются светлые небесно-голубые и телесные тона, качество передачи которых, по некоторым исследованиям, в существенной степени определяет впечатление человека о качестве изображения.

Был найден простой и понятный выход: к четырем базовым цветам (Cyan, Magenta, Yellow, Black: голубой, пурпурный, желтый и черный) были добавлены еще два — светло-голубой и светло-пурпурный. Именно эти два цвета плюс черный содержатся в так называемых фотокартриджах струйных принтеров.

Компания Canon, впрочем, пошла своим путем и предложила другое решение проблемы: использование полупрозрачных чернил голубого, пурпурного и черного цветов (Canon Photo Ink), позволяющих при наложении друг на друга до трех точек одного цвета получать разную степень насыщенности. В итоге количество базовых (получаемых одной точкой, а не растром) цветов увеличивается до 13!



Epson Stylus Photo 750



Epson Stylus Color 640

Улучшение качества чернил

Чернила для струйных картриджей — штука весьма непростая. Они должны удовлетворять множество различных требований, порой даже взаимоисключающих. Чернила должны легко выпрыскиваться из микроскопических по размеру сопел, давать аккуратную каплю, не растекающуюся по бумаге, быстро сохнуть (но в то же время не настолько, чтобы засыхать в соплах головки, засоряя их), мало смазываться, не выцветать со

Canon BJC-1000



временем... В общем, производители, утверждая, что в их чернилах — добрая половина секрета хорошей печати их принтеров, не так уж лукавят. Я даже слышал историю о том, как одной фирме неким крупным производителем была продана лицензия на устройство принтера, но... покупатели забыли спросить про лицензию на чернила. А вот ее-то никто продавать и не собирался. Так и не появились на рынке лицензионные «близнецы» принтеров этого крупного производителя.

Начинаем выбирать

Теперь, познакомившись с основными принципами работы струйников и методами улучшения качества изображения при печати, приступим к применению



HP DeskJet 970Cxi

полученных знаний на практике, выбирая самый подходящий для нас принтер. На всякий случай оговорюсь, что далее слово «принтеры» нужно понимать как «струйные принтеры, рассчитанные на домашнего пользователя».

Фотобумага — обычная бумага

Как можно было понять из написанного выше, печать с высоким разрешением, маленькой точкой и прочими прелестями, позволяющими сделать растр на изображении практически невидимым для глаза, требует специальной бумаги.
При использовании обычной от всех этих технологических новаций радости существенно меньше. Фотобумага же довольно дорога — в среднем, около $0,5–1 за лист А4 или около 20 центов за фотокарточку 10x13. В принципе обычно производители предлагают еще и компромиссные варианты — специальную бумагу разных типов для печати с высоким разрешением ценой от 7 центов за лист А4.

Если фотопечать вам нужна часто, но высшее фотокачество не очень важно, выбирайте принтеры, оптимизированные под печать на обычной бумаге — такие, как HP 880, например.

Если, наоборот, вы в основном будете распечатывать на принтере документы и лишь иногда несколько лучших снимков с цифровой камеры, чтобы подарить бескомпьютерным друзьям, поразив их красотами современной технологии, — ваш выбор за принтерами с высоким физическим разрешением, такими, как: Lexmark 5700 и Z51или Epson 740 и Photo 750.

Кстати, если вы собираетесь печатать на обычной бумаге, отнеситесь серьезно к ее выбору.

Качество печати на струйном принтере зависит от вида офисной бумаги, не обязательно самой дорогой. Например, нам в процессе тестирования принтеров весьма понравилась бумага Amicus Personal, 500-листовая пачка которой стоила всего рублей на 10 дороже той, что использовалась у нас в тестировании в качестве обычной бумаги (KYM Lux).

Верные цвета — яркие цвета

Это исключительно на любителя. Более насыщенные, чем в оригинале, цвета, по мнению одних, смотрятся выигрышно, других же раздражают. Это как в японских телевизорах, ориентированных на российский рынок. Исходя из нашего опыта можно сделать вывод, что цвета, максимально приближенные к оригинальным, дают принтеры Lexmark. Принтеры HP сгущают темные тона, а Epson — вообще все.

Кстати, наибольшую проблему с точки зрения общего впечатления от картинки составляет как раз недостаточная сочность темных тонов. И поэтому HP хороши при печати на обычной бумаге.

Картриджи и головки

В современных струйниках используются два варианта: картридж с печатающей головкой и картридж, представляющий собой только резервуар с чернилами для отдельной головки.

Самыми часто перезаправляемыми, видимо, следует считать HP 500- и 600-й серий.

Плюсы и минусы этих вариантов довольно очевидны, но это не повод о них не поговорить.

Вариант 1. Картридж с печатающей головкой. Стоимость, разумеется, становится относительно высокой, зато головка регулярно заменяется. Такие картриджи можно перезаправлять (хотя это и не рекомендуется производителем, но рискуете вы при этом только картриджем, который и так уже на выброс). Этот вариант используется в принтерах Lexmark и HP.



HP DeskJet 710

Вариант 2. Картридж — отдельно, головка — отдельно. Самые известные модели, устроенные подобным образом, выпускаются Epson.

Плюсы:

✔ картриджи стоят существенно дешевле;

✔ можно сделать отдельный картридж на каждый цвет, а не общий цветной, что даст дополнительную экономию, т. к. позволит менять только тот цвет, который закончился;

✔ головку можно сделать значительно более дорогой и сложной, ведь ее не надо будет покупать каждый раз вместе с картриджем, что тоже позволяет повысить качество.

Минусы:

✔ когда головка засоряется, что свойственно струйникам, это серьезная проблема, часто принтер приходится отдавать в ремонт;

✔ в соплах головки засыхают чернила, если принтером долго не пользоваться, и «лечится» это зачастую только заменой головки;

✔ для регулярной прочистки сопел принтер использует чернила, а расходуется их немало;

✔ головку купить сложнее и она стоит дороже, чем картридж, что особенно актуально для отдаленных от столицы регионов;

✔ используя чернила от сторонних производителей (или, увы, налетев на подделку), вы рискуете головой. Не своей, конечно, а принтера — но это все же довольно грустно, поэтому устроенные таким образом принтеры перезаправлять крайне не рекомендуется.

Как всегда, выбор не очевиден и придется мучиться. Кажущиеся на первый взгляд более дешевыми в эксплуатации принтеры с раздельными головкой и картриджем после подсчета расходов на ремонт головки, на чернила, которые уходят на прочистку сопел и на покупку только оригинальных картриджей, могут в реальности оказаться достаточно дорогими.



HP DeskJet 420

Canon, например, и здесь тоже пошла своим путем. У нее есть модели обоих типов, более того — некоторые модели Canon (например, BJC 80) используют картридж со встроенной головкой, в который можно вставлять отдельные емкости с чернилами. Осталось только понять: такое решение сочетает в себе все плюсы обоих подходов или все минусы?

Использование ресурсов системы

В зависимости от типа использования ресурсов системы есть два типа принтеров. Обычные принтеры (раньше, когда DOS'ом еще пользовались, их называли DOS-принтерами) получают от системы данные о том, что нужно напечатать, в некотором стандартном формате, затем обрабатывают их и печатают изображение. При этом принтер должен иметь собственные «вычислительные мощности» для проведения обработки изображения. И для него не имеет значения, что за система у вас стоит — Windows, DOS, OS/2 или, скажем, FreeBSD. Был бы только драйвер. Второй вариант — это так называемые Windows-принтеры, или winprinter. Как следует из названия, работают они только с Windows и используют для обсчета изображения ресурсы системы. Читая о тестах, где измеряется время работы принтеров, имейте в виду, что для winprinter на этот показатель оказывает существенное влияние мощность использовавшегося для тестирования компьютера. Это, разумеется, относится не только к тестам, но и к реальной работе. Так что не покупайте winprinter для своей любимой «двушки», а если у вас PIII с 256 Мбайт памяти — вам есть смысл приобрести именно такой, вы получите выигрыш в скорости и, скорее всего, в соотношении качество/цена.

Перезаправка и неоригинальные чернила

Если вы человек скорее экономный, чем требовательный к качеству, вы наверняка будете прибегать к перезаправке картриджей — операции, столь нелюбимой производителями принтеров и привычной для прижимистых (а нас большинство) пользователей. Или же покупать картриджи сторонних фирм, так называемые неоригинальные (в отличие от оригинальных, или, как их зовут в народе, родных, продаваемых под той же маркой, что и принтер).

Ищите модель новую, но такую, картриджи которой совместимы с одной из предыдущих.

На самом деле при использовании неоригинальных картриджей может и не произойти снижения качества — все зависит от того, чьими расходными материалами вы будете пользоваться. По утверждениям владельцев принтеров, иногда вполне реально сэкономить на стоимости картриджа, совершенно не потеряв в качестве, для этого нужно выбирать материалы от солидных производителей, вроде картриджей BASF и комплектов для повторной заправки Verbatim.

Разные принтеры по-разному реагируют на перезаправку или неоригинальные картриджи. Например, самыми часто перезаправляемыми, видимо, следует считать HP 500-й и 600-й серий — для них существует огромный выбор картриджей, чернил для повторной заправки и даже «заправочных станций» (специальных приспособлений для облегчения и даже некоторой автоматизации процесса перезаправки).

Значительно сложнее обстоят дела с Epson. В случае использования неоригинальных картриджей снимается гарантия на головку, и, если купленные вами чернила окажутся неудачными, экономии, мягко говоря, не получится — платить за ремонт вышедшей из строя головки придется из своего кармана.

Заправки и неоригинальные картриджи для Lexmark существуют, но распространены несколько меньше, чем для HP и Canon, поэтому пользователям, к примеру, в Самаре или Иркутске часто оказывается сложно их приобрести.

И наконец, последнее. Покупая принтеры в расчете на их перезаправку, вы, к сожалению, почти всегда вынуждены отказываться от самых последних моделей — неоригинальные картриджи и перезаправочные комплекты (Refill Kit) для принтеров появляются лишь спустя некоторое время после начала серийного выпуска. Так что здесь одно преимущество вступает в противоречие с другим — ведь более современные модели обычно являются более выгодной покупкой. Эту проблему можно решить, хотя все равно не полностью: ищите модель новую, но такую, чьи картриджи совместимы с какой-то из предыдущих. Почему «не полностью»? Да потому, что для принтеров, в которых головки совмещены с картриджем (а именно они самые «перезаправляемые»), это будет автоматически означать почти то же качество печати (улучшение возможно лишь за счет программного обеспечения).

Бумага

Как уже говорилось выше, для получения наивысшего качества, на которое способны современные струйные принтеры, нужна специальная бумага. Каждый производитель предлагает к своим принтерам несколько видов специальной бумаги, от самой недорогой, чуть дороже обычной офисной, до очень крутой, ценой по доллару за лист формата А4.

Разумеется, сторонние производители опять тут как тут: они тоже предлагают широкий спектр специальных бумаг для струйной печати. Одна беда — в драйвере принтера обычно задается конкретная марка бумаги, под которую принтер оптимизирует изображение и, конечно, там есть выбор только из вариантов родной бумаги. Экспериментальным путем вполне можно установить характеристики, при которых печать на неоригинальной бумаге будет оптимальной, но все ли готовы к экспериментам ценой в доллар за попытку?



HP DeskJet 880C

Поэтому ассортимент имеющихся фотобумаг и цены на них тоже можно отнести к характеристике принтера и учитывать при покупке.

Итак, выбрать принтер — дело непростое. Всякое решение имеет и свои плюсы, и свои минусы. Но «кто предупрежден — тот вооружен», как говорили древние латиняне. Надеюсь, что теперь, столкнувшись с проблемой выбора струйного принтера, вы будете во всеоружии. MG

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Lady Alice

Ничего не скажешь, товарищи из nVidia подложили под любимую народом 3dfx огромную свинью, выкинув на рынок свой бесподобный GeForce256. 3dfx просто не могла остаться в стороне и хранить гордое презрение (тем более, в свете отмены осеннего релиза Voodoo4) и просто обязана была ответить чем-то не менее тяжеловесным, что и произошло.

Технология T-Buffer и FXT1 от компании 3dfx

Компания показала два козыря, до того припрятанных за отворотом рукава, — T-Buffer и TFX1. Достаточно ли весомы эти две технологии, чтобы сойти за достойных конкурентов GPU от nVidia? Не поторопилась ли 3dfx, обнародовав свои секреты до определения сроков выхода своего нового акселератора?

Давайте разберемся с предъявленными нам на суд «зверушками» по отдельности.

Первое, что бросается в глаза во всех официальных заявлениях 3dfx по поводу T-Buffer, — это слово «кинематографический». «Кинематографические эффекты», «кинематографическое качество», «кинематографическая достоверность изображения»... К чему столь специфическая расстановка акцентов, тем более, из уст 3dfx, чье имя традиционно связывается в сознании с гонкой за частотой кадров?

Accumulation Buffer

Accumulation Buffer — это системная архитектура, которая обеспечивает дополнительный буфер для интеграции нескольких процессов рендеринга одной сцены. Изначально этот буфер применялся для пространственного сглаживания (spatial anti-aliasing) и обеспечения возможности использования таких эффектов, как soft shadows, motion blur и depth of field. Самым же актуальным в появлении accumulation buffer'а было то, что он обеспечивал применение этих эффектов в режиме реального времени.



Да, в кои-то веки монстры трехмерной индустрии решили сделать ставку не на скорость работы своего чипсета, а на обогащение итогового изображения невиданными доселе эффектами (о скорости нового продукта 3dfx волноваться, впрочем, не стоит — отчасти она будет достигнута благодаря технологии TFX1, еще одного нововведения, о котором речь пойдет ниже). Обратите внимание — в отличие от GeForce 256, вся мощь которого основана на сверхпроизводительном механизме расчета и построения сцен, 3dfx при помощи T-Buffer собирается «облагораживать» картинку уже после ее просчета, на стадии визуализации.

T-Buffer — не более и не менее чем технология накладывания эффектных фильтров на готовое изображение. Если вы знакомы хотя бы с азами современных программ обработки двухмерной графики или модулей визуализации 3D-редакторов, вы поймете, о чем, собственно, идет речь; если нет, то стоит вкратце объяснить суть рассматриваемого процесса.

Мы имеем готовую картинку, в которой уже есть композиция, все требуемые объекты, рассчитаны источники освещения. Однако нам нужно, не меняя составляющих элементов изображения добавить, к примеру, эффект движения, то есть изображение должно получиться слегка размытым, причем зритель должен чувствовать направление и скорость этого движения. Работая, допустим, в Adobe Photoshop, требуемого результата мы можем добиться, применив к картинке процедурный фильтр Motion Blur, который слегка сдвинет и размажет элементы сцены. Или же, если вокруг источника освещения в 3D Studio Max мы хотим показать эффект «сияния», или «гало», нам следует применить фильтр Glow, который добавит мягкий ореол света вокруг, скажем, свечи.

Проблема в том, что даже в столь мощных программах на добавление подобных эффектов тратятся значительные дополнительные ресурсы (а применение некоторых фильтров в Photoshop'е может занять до получаса времени...), и это на одно статичное изображение! Каково же должно быть компьютеру, когда такие эффекты применяются к игровой сцене при частоте в 50-60 кадров в секунду? T-Buffer, кажется, появился на свет, чтобы снять эту проблему.

T-Buffer — механизм, позволяющий в реальном времени без потери производительности (в идеале) накладывать на изображение целый ряд визуальных фильтров и в результате добиваться не только красивой, но и, что гораздо важнее, реалистичной картины на нашем мониторе.

Среди всех поддерживаемых фильтров T-Buffer особо выделяются три: Full Scene Spatial Anti-Aliasing (полноэкранное сглаживание поверхностей), Motion Blur (эффект движения) и Depth-of-Field (глубина резкости). На самом деле, их одних вполне хватило бы, чтобы говорить о T-Buffer как о революционном шаге в технологиях 3D-ускорителей. Со всеми тремя эффектами мы постоянно, не отдавая себе в том отчета, сталкиваемся в повседневной жизни. Сглаживание видимых объектов мы воспринимаем в силу особенности нашего стереоскопического зрения, а также благодаря законам распространения света (особенность, из-за которой почти всегда можно отличить фотографическое изображение от сконструированного компьютером — даже лучшие алгоритмы трассировки лучей не могут пока в точности повторить реального процесса). Эффект

T-Buffer — механизм, позволяющий в реальном времени накладывать на изображение целый ряд визуальных фильтров.





Без антиалиасинга (Anti-Aliasing) и с антиалиасингом.

движущихся объектов мы наблюдаем, когда перед нами быстро проносятся автомобили или когда мы смотрим в окно поезда на встречный состав, а благодаря фиксированной глубине резкости мы можем фокусировать свой взгляд на нужном объекте, в то время как все, что находится слишком близко или слишком далеко от него, станет неясным и размытым (тем самым мы отсеиваем лишнюю информацию и концентрируемся на нужной; этот эффект широко применяется в фотографии). А теперь представим, что эти ощущения мы можем испытать и «внутри» компьютерной игры! Пропадает черная кромка вокруг монстра, тусующегося на фоне белой стены, похитивший с нашей базы флаг вражина превращается в размытую комету, стремительно уносящуюся вдаль... Или, к примеру, заветный стимпак приковывает наш взор так, что мы больше не замечаем ничего вокруг (хм... а вот кто бы пояснил, как управлять глубиной резкости? С помощью колесика на мышке? Или она будет жестко привязываться к перекрестью прицела?).

Наиболее простой из этих трех технологий является, пожалуй, Motion Blur. Ситуация с этим фильтром довольно забавна,



Глубина резкости (Depth-of-Field).

потому как компьютеру приходится выполнять двойную работу: на стадии формирования сцены каждого кадра определяется точное местонахождение движущихся объектов и деталей, и на этапе визуализации они отрисовываются как есть — с соблюдением всех граней, теми же наложенными текстурами, а зачастую — и с просчитанными тенями. Но вся эта достоверность на самом деле только мешает воспринимать объект как движущееся тело, которому скорее характерны размытость контуров и деталей поверхности. Что же следует сделать, чтобы движение казалось более реалистичным? Оперативно деформировать модель на время движения? Это не дало бы полного эффекта, а лишь съело бы лишние ресурсы.

Зачем нужен эффект Motion Blur?

В кино мы имеем 24 кадра в секунду. При этом у большинства зрителей нет никаких претензий к естественности движения персонажей и объектов. Если же попытаться поиграть в компьютерную игрушку с 24 fps или даже просто посмотреть мультик, то качество будет весьма сомнительное. Дело в том, что при съемке кинокамерой затвор открывается на некоторое время, за которое свет попадает на пленку, в то время как снимаемый объект продолжает движение. Фактически этот процесс обеспечивает автоматическое наложение эффекта motion blur. В случае же компьютерной анимации отсутствие данного эффекта приходится компенсировать большим количеством кадров в секунду, которое, очевидно, дает нагрузку на процессор, видеопроцессор и все прочие компоненты системы. Если же, хотя бы в ряде случаев, с помощью motion blur удастся снизить необходимое количество fps, без потери качества изображения то мы уже получим выигрыш.





Эффект движения (Motion Blur).

T-Buffer предлагает иное решение проблемы эмуляции движущегося тела. На всем протяжении линии движения объекта с него снимаются моментальные параметры, на основании которых выводится некое среднее значение, которое впоследствии применяется («накладывается») на исходное изображение. В результате этой операции мы видим не только четко очерченный объект, но и его инверсивный, уходящий в прозрачность след. Таким образом достигается полный эффект движения без опасности возникновения различных артефактов в результате недостаточного сэмплирования моментальной сцены.

Вторая из рассматриваемых технологий — это Full Scene Spatial Anti-Aliasing, то есть глобальное сглаживание поверхностей в сцене. В принципе, Anti-Aliasing применялась широко и ранее. Различные методы устранения артефактных погрешностей («ступенчатость» граней объектов, ломаные границы пересечения объектов) существовали еще на заре эры компьютерной графики, когда



новорожденные персоналки не могли похвастаться даже EGA-графикой. Со временем, когда появились первые акселераторы, многие из них декларировали процедурное сглаживание (однажды я встретил обещание такой «фичи» даже на коробке с no-name картой — то ли на S3 Virge, то ли Tseng6000 !).

Однако в лучшем случае возможностей этих карт хватало максимум на оптимизацию переходов, но не на более серьезное сглаживание. T-Buffer берется устранить даже самые сложные ошибки визуализации, связанные с недостаточным сэмплированием объектов и сцены в общем. Теперь сглаживание осуществляется не только вдоль кромок граней объекта, но и по всей площади его поверхности, что сводит на нет вечную головную боль разработчиков — выпадающие полигоны.

Кстати, алгоритмы, на которых основывается Anti-Aliasing, частично задействованы и в других эффектах,

T-Buffer берется устранить даже самые сложные ошибки визуализации, связанные с недостаточным сэмплированием объектов и сцены в общем.

осуществляемых при помощи T-Buffer.

И, наконец, третья важнейшая функция технологии T-Buffer — Depth-of-Field, или по-нашему глубина резкости. По большому счету, все современные игры были и остаются безнадежно двухмерными, пока мы не используем устройств типа стереоочков или VR-шлема, а наблюдаем за происходящем на плоском мониторе. Абсолютно все компоненты игровой среды, вне зависимости от положения глаз наблюдателя, то есть нас с вами, находятся в фокусе, что скрадывает расстояние между ними. Особо игровому процессу эта деталь не вредит, как мне кажется, однако и реализма играм отнюдь не прибавляет.

Скажем спасибо T-Buffer! Отныне (если, конечно, разработчики пойдут на это) глубина резкости изображения будет в точности эмулировать



Эффект отражения.

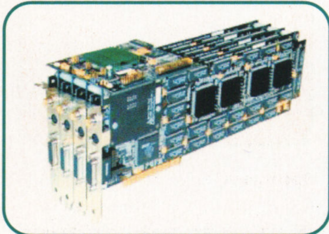
особенности человеческого зрения, что принесет, как мне кажется, абсолютно новые ощущения от игрового процесса. В трехмерных квестах и экшнах (да и вообще везде, где положение камеры более-менее фиксировано или, по крайней мере, управляемо игроком) это будет самое оно, а про неясные моменты с шутерами я уже говорил.

Разумеется, на этих трех составляющих набор возможностей T-Buffer далеко не исчерпывается, но все остальное так или иначе является разновидностью технологии сглаживания (например, применительно к теням) и не настолько необычно.

С технологической точки зрения T-Buffer базируется, конечно же, на манипулировании с первичным и вторичным буферами, а применение фильтров происходит при совмещении содержимого разных кадров буферов, после чего изображение готово к визуализации на экране. Причем эффект может применяться как ко всему изображению, как, например, в случае с глобальным сглаживанием, так и к какой-то определенной его части, что необходимо в случае определения точки привязки фокуса при расчете глубины резкости.

Однако при всех явных преимуществах технологии T-Buffer, 3dfx на сегодняшний день не способна на большее, чем

хвастаться ее преимуществами и устраивать демонстрации на специально подготовленных акселераторах. Промышленность не выпускает и пока не готовится к выпуску ни одного устройства, использующего T-Buffer. Вероятно, этот механизм будет-таки реализован на Voodoo4, но где она, Voodoo4? Скрепя сердце, признаем, что преждевременная шумиха вокруг T-Buffer гораздо ближе к рекламной, чем к технологической сфере. А на одной рекламе далеко, разумеется, не уедешь — любопытство со



временем угасает, если не подкреплять его чем-нибудь материальным.

Ребята в 3dfx Interactive сидят не глупые, поэтому 14 сентября фирма в рамках, как было заявлено в пресс-релизе, «продолжающейся компании по существенному повышению стандартов трехмерной графики в реальном времени» объявила о том, что делает свою передовую технологию FXT1 свободной для использования всеми разработчиками программного и аппаратного обеспечения, а ее программный код — открытым. Созданная 3dfx технология FXT1 основывается на новых методах компрессии текстурных карт и позволяет значительно сократить объем текстур с совершенно незначительными потерями качества изображения, а зачастую — вообще без каких бы то ни было потерь. Разумеется, применительно к играм мы вправе ожидать резкого повышения скорости и роста вожделенных fps, что не может не понравиться геймерам, не говоря уже о тех, чьи компьютеры уже не дотягивают до современных стандартов. При этом алгоритмы, лежащие в основе FXT1, позволяют разработчикам переносить их на различные платформы (испытания проводились на Windows, Macintosh, BeOS, Linux и других операционных системах). Кстати, это действительно первая в истории мультиплатформенная технология компрессии текстур.

Своей акцией, разом обойдя правовые процедуры, связанные с лицензионными соглашениями, компания 3dfx пытается, несомненно, привлечь на свою сторону ведущих производителей с далеко идущими целями: если большинство из них найдет предложенную технологию и прилагающийся к ней инструментарий разработчика подходящими, FXT1 станет действительно индустриальным стандартом. В прошлом некоторые изобретения 3dfx были, как вы помните, «вещами в себе», что приводило к казусам типа пресловутого «3dfx only». Новой технологии подобная судьба явно не грозит: в FXT1 изначально предусмотрена возможность ее включения в наиболее популярные интерфейсы — Direct3D, OpenGL и Glide, причем ее создатели утверждают, что интегрироваться FXT1 будет просто и легко, позволяя разработчикам игр акцентировать внимание на художественных, а не технических аспектах своих проектов. Практическая польза от высокой компрессии текстур очевидна: первый положительный момент — это растущая скорость отрисовки сцен, второй — возможность использования более сложных и «естественных» текстур; причем оба эти выигрыша органично вписываются в современную тенденцию к созданию игровой среды, максимально близкой к реалистичной (или псевдореалистичной — добрая половина сегодняшних 3D-шутеров забрасывает игрока отнюдь не в нашу с вами реальность).

Скотт Селлрз, один из основателей и глава технологического департамента 3dfx, объясняет политику компании так: «До сегодняшнего дня разработчикам программ и производителям аппаратного обеспечения приходилось подлаживаться под жесткие условия лицензионных соглашений, чтобы получить доступ к технологиям сжатия текстур, но теперь им больше не нужно платить за низкокачественные результаты. Предложив сообществу программистов высококачественный, кросс-платформенный и бесплатный механизм компрессии текстур, 3dfx еще раз подтверждает свою репутацию создателя стандартов для графики персональных компьютеров».

Свое мнение о FXT1 уже успели высказать многие видные представители компьютерной индустрии.

Тим Селф, вице-президент по связям с разработчиками Be, Inc.: «Так как наша операционная система ориентируется на работу с широкими потоками цифровой информации, передовые 3D-технологии типа компрессии текстур крайне важны для нас. FXT1 позволит нам донести до конечного пользователя улучшенное качество видеоизображения и повысить общее быстродействие системы. 3dfx была и остается нашим основным партнером в области трехмерной графики, и решение компании сделать столь ценную технологию открытой воодушевило нас».

Брент Пейз, руководитель проекта Oni в Bungie Software: «Oni с самого начала разрабатывалась с упором на решения от 3dfx, в частности в области компрессии текстур. А FXT1 позволит нам добиться высококачественной графики как на PC, так и Macintosh, не жертвуя ни визуальным оформлением, ни частотой кадров».

Джейсон Джонс, один из основателей той же фирмы и заведующий проектом HALO: «Первое, что бросается в глаза тем, кто садится играть в HALO — это наше необыкновенное внимание к графическим деталям. Использование технологии FXT1 позволит нам теперь достичь такого уровня реализма, какого вы еще не встречали в компьютерных играх».

О чем, собственно, идет речь? FXT1 отодвигает в прошлое извечное узкое место быстродействия 3D-движков, связанное с использованием большого количества полноценных текстур в высоком разрешении. Алгоритм сжатия текстур сокращает объем памяти, выделяемый для хранения каждой отдельной текстуры, что в свою очередь позволяет разработчикам использовать при проектировании сцен гораздо больше текстур, не теряя при этом ни в разрешении, ни в скорости. В результате игры (да и не только они одни), использующие FXT1, будут выигрывать как в быстродействии, так и в качестве изображения. Кроме того, при передаче трехмерных объектов через Internet, механизм текстурной компрессии позволит выиграть немало времени на передаче текстурных карт.

Созданная 3dfx технология FXT1 позволяет значительно сократить объем текстур с незначительными потерями качества изображения.

Суть алгоритма FXT1 заключается в разбиении каждой текстуры на блоки размером 4x4 или 4x8 текселей. В отличие от существовавших до сих пор схем сжатия текстур, технология FXT1 использует сразу 4 различных алгоритма на уровне блоков. Для каждого блока выполняется просчитывание по каждому из алгоритмов. Тот, который выдает лучший по качеству результат, и применяется к каждому конкретному блоку. Раз каждый из них может быть сжат по индивидуальной, наиболее подходящей для него схеме, общее качество визуализированной текстуры на порядок выше, чем в том случае, когда особенности отдельных блоков игнорируются и используется усредненный алгоритм.

В результате сжатия текстуры с использованием FXT1 затраты памяти на хранение одного текселя текстуры составляют всего лишь полбайта! Например, если хранить в памяти несжатую текстуру размером 256x256 точек в true color, она займет 256 Кбайт, а та же самая текстура, но сжатая по алгоритму FXT1, потребует всего лишь 32 Кбайт, то есть пропорция сжатия достигает 8:1.

Да, кстати, если вы пишете свою крутую трехмерную игру, не забудьте зарегистрироваться в 3dfx на Developer Program и скачать все необходимые материалы по адресу www-dev.3dfx.com/fxt1 

Что будет включать в себя Napalm?

Как на основании заявлений 3dfx о T-buffer можно угадать, что будет включено в архитектуру их следующего видеопроцессора — Napalm, который выйдет в следующем году?

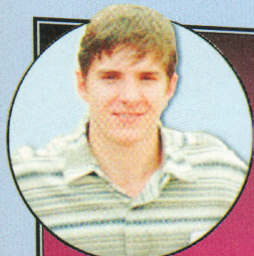
Исходя из описания технологии T-buffer, можно предположить, что в следующем процессоре от 3dfx будет, скорее всего, не менее четырех конвейеров рендеринга и по два блока текстурирования для каждого конвейера. Все это необходимо для эффективной hardware — поддержки T-buffer'а. При этом, все это можно задействовать не только для T-Buffer'а, но и для прямого роста объема рендеринга, а это свидетельствует о том, что исключительно по производительности эта железка имеет шансы превзойти все, что мы имеем сегодня.



Я бы в квакеры пошел, пусть меня научат...

INTERNET — что ДЕЛАТЬ

Торик ака Торик



Привет, геймер! А ты вообще вступилова эти читаешь? Вижу — читаешь. Ну спасибо, порадовал ты меня. А то я уж грешным делом подумал, что мы тут все в редакции зря стараемся, придумываем, понимаешь, всякий гон. А это крайне напряжно. Рыбам вот вроде бы хорошо — они любят изъясняться на языке жестов, а для них это просто — типа руками помахал и нагнал кучу пурги. Но на самом деле рыбы-то совсем по-другому думают. Пообщался я тут недавно с некоторыми из них в одном аквариуме. Оказывается, им тоже гнать сложно, поскольку это только кажется, что им достаточно руками помахать, а на самом деле недостаточно. И в том все дело, что рук у них вообще нет, а посему сложно им махать тем, чего нет. Так что вступилова писать им не менее сложно, чем господам редакторам MagaGame'а.

Ну ладно — перейдем к делу. Товарищ Маза пропал куда-то, типа винчестер у него сгорал несколько раз. Потому что винчестеру это, наверное, совсем не прикольно. Я имею в виду, в компьютере у Мазы находиться. Поэтому и сгорал он бесчисленное число раз вместе с драгоценными мегагеймовскими текстами. Ели они там были, конечно.Это не очень-то повлияло на раздел «Internet для геймера», ибо Мазу очень легко подменить нашим постоянным автором Ториком, известным также как Торик. В этом номере он разродился руководством для совсем начинающих онлайновых геймеров. Настолько начинающих, что они даже модем себе еще не купили, а что такое Internet — вообще не имеют представления. Ну и ладно — написано вроде неплохо, видно, что Торик все описанное испытал на собственной шкуре и горит желанием поделиться опытом. Так и быть — опубликуем. А если серьезно, обзор написан в высшей степени подробно и обстоятельно и определенно поможет начинающим сделать первые шаги по глобальной сети Internet.

Все, место, отведенное под вступление, закончилось, поэтому умолкаю. До новых встреч в новом году.

Алексей Котко

Здравствуй, дорогой друг. Знаешь ли, о чем я недавно подумал? Всякие психологи, а также глубинные аналитики человеческого сознания советуют нам почаще представлять себя на месте других людей, чтобы нам были более понятны чужие проблемы желания и т. д. И пришло мне в голову, что есть у нас читатели, которые из номера в номер пролистывают раздел Internet для игрока, ибо для них это не более чем филькина грамота. Они бы и рады поиграть в игрушки в Сети, да не знают, как это сделать, с чего, так сказать, начать. Представил я себя на месте этих людей, и страшно мне стало. В порыве творческого энтузиазма придвинул я проближе клавиатуру (ту, что пониже монитора) и в какой-нибудь час набросал краткое руководство по Internet'у для начинающих. Внимайте, друзья мои, и да раскроются пред вами неграниченные возможности Internet.

МОДЕМЫ

Начнем с самого начала, а именно с модемов. К хорошим модемам, которые смогут реализовать свои возможности на наших телефонных линиях, не отличающихся хорошей пропускной способностью, относятся, в частности, модемы фирмы 3COM (бывш. U.S.Robotics) со скоростью соединения не менее 21600. Есть несколько других производителей, чьи продукты могут неплохо себя показать на наших линиях, но, на мой взгляд, оптимальными по показателю качество/цена являются именно модемы от U.S.Robotics. Именно эти модуляторы/демодуляторы (известные нам как модемы) способны держать связь достаточно хорошо, чтобы поток информации, который возникает вследствие игры по Internet'у, был устойчивым и равномерным. К таким модемам относятся U.S.R. Sportster, U.S.R. V. Everything и др. Наиболее навороченные экземпляры довольно дороги, но, по крайней мере, не подведут на скользких телефонных линиях нашей необъятной Родины.

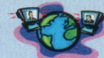
ПРОВАЙДЕР

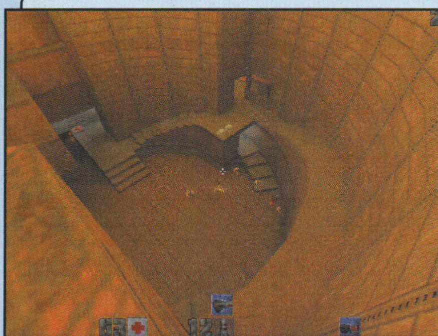
После покупки модема вам необходимо приобрести доступ к Internet'у — самой заветной мечте начинающего онлайн-геймера. Есть два варианта: провайдер, реклама которого вас больше всего завлекла, либо провайдер, «висящий» на вашем телефонном узле. К первому ездить дальше, да и АТС у него может быть далекой, хотя сейчас провайдеры закупают высококачественные оптоволоконные линии, что даст несомненный прирост качеству связи. Второй же и находится ближе, и связь с ним будет устойчивее, особенно если и он, и вы подключены к одной АТС. Естественно, второй вариант предпочтительнее, но для этого придется дойти до своего телефонного узла и поискать соответствующие объявления. Что вам нужно: выяснить цену доступа и его вид.

На поисковой системе Rambler есть специальный раздел, посвященный Internet-провайдерам (ISP).

Если ты отъявленный геймер, который днями и ночами хочет резаться через Всемирную паутину, то тебе нужен так называемый анлимит — ночной либо полный. Ночной анлимит подразумевает доступ с глубокой ночи, обычно с часу-двух и до утра, обычно до восьми-девяти. Стоимость оного колеблется в районе $20 в месяц. Полный анлимит — доступ в любое время суток, без часового ограничения. Стоит это удовольствие в среднем в два-два с половиной раза больше, чем ночной анлимит, но зато поиграть удастся побольше и в любое время суток, в любой момент.

Во-вторых, если тебе не хочется платить большие бабки, если ты до компьютера дорываешься раз-два в неделю, то есть смысл оплачивать почасовой доступ. Днем ты платишь где-то около 90 центов за час, а ночью — раза в два поменьше. В целом, если ты собираешься играть не в стратегии, требующие медленной связи,





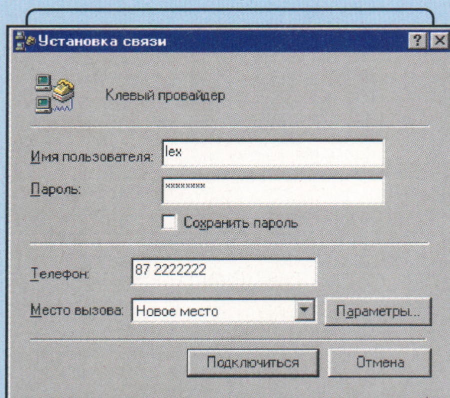
Не могу удержаться, чтобы не высказаться касательно игры в Quake по модему. Сколько я не бился, мне не удалось нормально поиграть в Quake 2 на удаленном Internet'овском сервере. Игра постоянно замедлялась, а в моменты изрядного торможения, которое я приписываю неустойчивости связи, меня все время убивали более удачливые оппоненты. Вдобавок мне было плохо видно противников — их передвижения отнюдь не отличались плавностью, и потенциальные фраги постоянно исчезали, появляясь недалеко от места исчезновения. Короче, дело это я совсем забросил, так как не получил никакого удовольствия, несмотря на то, что мне удавалось набрать немалое количество фрагов. Все это происходило на сервере моего Internet-провайдера, к слову сказать, одного из лучших в столице, качество связи с которым всегда было идеальным. Да и дом мой подключен к современной электронной АТС. Так что как это не прискорбно, наши телефонные линии пока еще не способны хорошо держать насыщенный трафик игры Quake 2, а жалко.

Алексей Котко

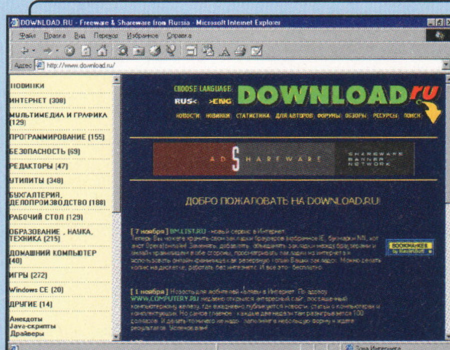
но хороший и долгий коннект, а во что-нибудь типа Quake или Half-Life, то тебе выгоднее оплачивать почасовой доступ.

ПРОГРАММА ДОЗВОНА

Теперь непосредственно о подключении. Пришел ты домой, навестив Internet-провайдера и уплатив ему соответствующую сумму, вытащил заветный пакетик с кучей



Это окошко установки связи с провайдером по модему. Здесь надо набирать логин, пароль и номер телефона.



Сайт www.download.ru. Здесь лежит огромное количество бесплатных программ, в большинстве своем русскоязычных. Advanced Dialer тоже есть

информации, выудил оттуда свой пароль и логин и... и что? Куда вводить эти логины-пароли будешь? Вместе с Windows по умолчанию устанавливается папка, называемая «Удаленный доступ к сети», которая изначально содержит всего одну программу. Запускайте ее и в появившемся окошке прописывайте логин, пароль и телефон вашего Internet-провайдера. После проделанных операций в указанной папке появится еще одна иконка, которая, собственно, и выведет вас в Internet, издавая при этом разные неприятные звуки, которые мне напоминают загрузку древнего «Спектрума» с кассетного магнитофона.

Однако программа, предоставляемая компанией Microsoft по умолчанию, как это часто случается, несовершенна, хотя и на первых порах сгодится. А если хотите более мощный продукт, который обладает немереным количеством всевозможных настроек, попробуйте Advanced Dialer. Программа есть на сервере бесплатного софта www.download.ru, откуда ее можно безвозмездно (то есть даром) скачать. Установи ее себе и начинай настраиваться: во-первых, поставь в настройках галочки напротив всего, кроме «Password Protect». Во-вторых, убедись, что функция Keep Connection включена. Теперь жми пиктограмму с надписью «New» и вписывай туда всю требуемую информацию. Пароль и логин придется записать отдельно — кликни на Соединение, выбери Info и введи требуемое. По ходу продвижения ты уже сам разберешься с Advanced Dialer — сможешь устанавливать несколько телефонов на одно Соединение, различные таймеры и т. д. Теперь кликни правой мышкой на Соединение и выбери Select. Все, можно нажимать Dial и идти пить чай. Когда связь установится, подсаживайся поближе и запускай броузер.

БРОУЗЕР

Броузер (browser) — программа для просмотра HTML-файлов, по какому бы адресу они ни находились — Internet'овскому

Окно Internet Explorer с открытым в нем сайтом корпорации Microsoft. Весьма символично.



Небольшой совет. *Если ты уже не раз бывал на страницах типа Geocities или на порнографических сайтах, тебя наверняка доставали всевозможные самооткрывающиеся окошки. Тогда тебе точно понадобится программа Popup Killer. Найти ее ты можешь на www.shareware.com либо через поисковые системы.*

или адресу на логических дисках твоего компьютера. Два самых распространенных броузера — это Microsoft Internet Explorer и Netscape Navigator. Обе программы (только определенные версии, а это далеко не все) распространяются абсолютно бесплатно и предполагают постоянное обновление и интеграцию с другими продуктами компании, создавшей тот или иной броузер. Впрочем, есть и другие программы по просмотру HTML-файлов, Opera, к примеру. Они пользуются меньшей популярностью, хотя в чем-то могут и обойти продукты-фавориты, да еще во многих из них поддержка русского языка постоянно глючит. Internet Explorer 3.0/4.0 поставляется вместе

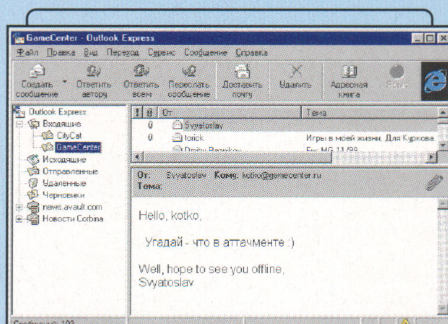


А это один из альтернативных браузеров, называемый Opera. Если его правильно настроить, говорят, будет даже быстрее, чем Netscape Navigator.

с Windows 95/98 соответственно. Netscape Navigator придется доставать у друзей либо скачивать, но уже попозже из Сети по адресу http://www.netscape.com. Настройка любого из традиционных броузеров сведена к минимуму и не должна вызвать каких-либо осложнений.

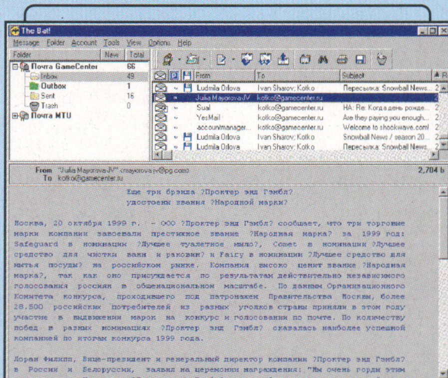
ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА

Вот теперь у тебя есть доступ в Internet, есть программа для просмотра сайтов в Internet'е, но нет электронной почты или e-mail'а. А ведь это одна из главных составляющих виртуальной жизни. Как правило, провайдер всегда имеет сервер электронной почты, которым настоятельно рекомендовано воспользоваться. Чтобы получить инструкции по настройке почтовой программы, сходи на его сайт — там все должно быть доходчиво расписано.
Но почтовых адресов у тебя может быть неограниченное количество, поэтому также можно зарегестрироваться на одном из



Самая распространенная почтовая программа Outlook Express. Поставляется в комплекте с Windows 98.

бесплатных серверов с возможностью доставки электронной почты. Это имеет смысл, так как в будущем ты можешь многократно менять своего провайдера, а твой бесплатный e-mail всегда останется с тобой. В качестве бесплатной почты прекрасно подойдет zmail.ru — быстрый доступ, возможность доставки по протоколам IMAP, POP3 плюс сбор почты с других адресов. Кстати, можно заиметь и «мыло» на серверах ok.ru, quake.ru, ru.ru. Так или иначе, заходим на www.zmail.ru, читаем инструкции, выбираем сервер,



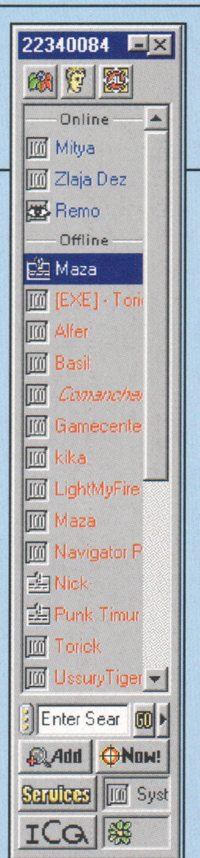
Самая распространенная почтовая программа Outlook Express. Поставляется в комплекте с Windows 98.

регистрируемся. Отлично, теперь ты можешь проверять свой e-mail из любого места, где есть подключение к Internet'у. Или что еще лучше, не заходя на страницу Zmail.ru, скачивать почту с помощью специальных программ. Это Outlook Express (поставляется с Internet Explorer), Netscape Messenger (поставляется с Netscape Communicator) или самая что ни на есть лучшая программа-мэйлер The Bat! (насчет того, что она самая лучшая,— вопрос более чем спорный.— *Прим. отв. ред.*). Заходи на www.ritlabs.com, оттуда в раздел The Bat!, скачивай последнюю версию и настраивай ее на зарегистрированный e-mail. Уверяю тебя, не пожалеешь. А когда заведешь большое количество друзей в Internet, тебя от The Bat! вообще будет не оторвать. Перед настройкой не забудь прочитать соответствующие правила на сервере e-mail, так как тебе обязательно понадобится информация о SMTP-сервере и протоколах скачивания почты.

«АСЬКА»

Но куда главнее, полезнее и вообще прикольнее программа ICQ, в простонародьи «Аська». Это то, что необходимо поставить в первую очередь после e-mail'а. Скорее заходите на

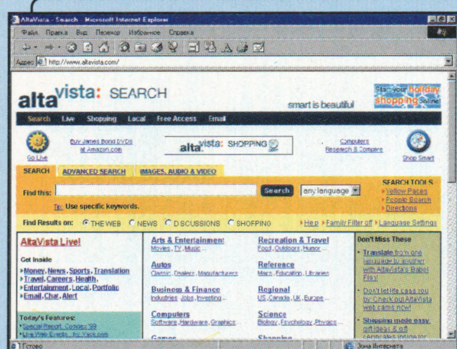
Та самая ICQ или аська. Если вы еще не установили себе эту программу — немедленно идите на www.icq.com.



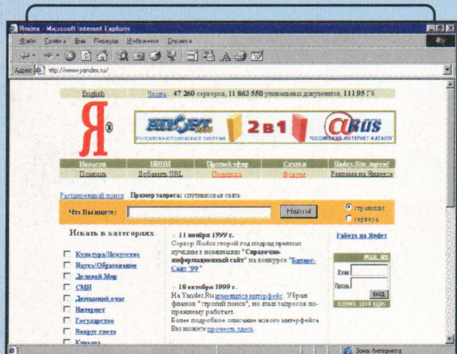
www.mirabilis.com и скачивайте последнюю версию ICQ. У «Аськи» невероятное количество возможностей, главной из которых является общение с друзьями, которые сидят в Internet, в реальном времени. После установки и регистрации вам будет выдан уникальный номер UIN (Universal Internet Nubber), после чего будет предложено ввести номер кого-нибудь, кого бы вы хотели видеть в своем контакт-листе. Если у вас уже есть друзья, имеющие «Асю», спросите их номер и добавьте к себе в контактный лист. Для экономии времени можете попробовать найти ваших друзей, не спрашивая их UIN по имени, фамилии, адресу электронной почты или псевдониму. В общем и целом, аська — это нечто вроде мгновенного e-mail'а с немедленным получением сообщения и немедленной отправкой. Это, конечно, надо видеть и пользовать, так что попробуйте сами. В любом случае про ICQ уже столько всего написано, что вы, наверное, уже все знаете про эту программу. В целях экономии места повторяться не будем.

ПОИСКОВЫЕ СИСТЕМЫ

Если вы знаете, что вас интересует в Internet, но представления не имеете, где это можно найти, вам определенно


Altavista — одна из самых мощных существующих почтовых систем недавно сменила дизайн, после чего стала еще мощнее.

помогут поисковые системы. Они представляют собой обычные сайты, которые содержат ссылки на другие странички. В верхней части обычно располагается строка, куда вводятся ключевые слова. Например, если вы наберете слово «перец» и запустите поиск, то вашему вниманию будут представлены ссылки на все страницы, на которых в той или иной форме есть слово «перец». Здесь будет все, начиная от справочника начинающего овощевода до странички Бивиса и Бат-Хеда в России. Если последнее как раз то, что вы искали, считайте, что вам повезло, в противном случае следует сделать поиск более конкретным, например введя несколько слов. Во всех поисковых системах есть «помощь», где понятно изложено, как этой системой пользоваться. Вопреки здоровой логике, эти правила далеко не универсальны, поэтому ознакомиться с help'ом иногда бывает полезно. Поисковых систем в Internet много. Есть системы русские, а есть


А это Яndex. Не так круто, конечно, как Altavista, но зато все по-русски.

и английские. Среди русских выделяются Яndex (www.yandex.ru) и Rambler (www.rambler.ru), а среди английских наиболее популярным является, пожалуй, Altavista (www.altavista.com) (да-да, называется, как свежий альбом Сплинов). Внутри каждой поисковой системы имеется расширенный поиск — ты вводишь одно значение, а потом, когда будешь вводить второе, уточняющее, поиск будет проводиться уже внутри найденных в первый поиск ссылок. Хотя на самом деле со временем ты поймешь, где и как лучше искать то, что тебе необходимо.

МУЗЫКА И ВИДЕО В INTERNET

В Internet на сайтах, посвященных музыке и видео, ты частенько будешь наблюдать ссылки на образцы музыки или видеофрагменты. Дабы попользоваться ресурсами, понадобится тот или иной проигрыватель соответствующего формата. Наиболее подробный и полный плейер файлов всех-всех-всех видов аудиоформатов — это Winamp. Скачать свежую и притом абсолютно бесплатную версию ты можешь с сайта

QuickTime специально создан компанией Apple для проигрывания видеороликов в формате *.mov.



http://www.winamp.com. Но для тех, кто не любит держать файлы на своем хард-диске, есть вариант с проигрыванием музыки параллельно с докачкой ее из Internet (stream audio). Это так называемый RealPlayer. В принципе, RA поставляется с Internet Explorer 5.0, но свежую версию завсегда можно взять с http://www.realplayer.com.

Помните: следует знать, что любую музыку, композицию в формате MP3, которая принадлежит какому-либо певцу или группе, можно держать на «винте» только в том случае, если вы обладаете лицензионной кассетой или компакт-диском с этой композицией.

Путешествуя по сайтам в поисках мультиков или трейлеров из игр, готовящихся к выходу, ты не раз увидишь файлы с непонятным расширением — .mov. Они проигрываются исключительно программой QuickTime, разработанной, кстати, под компьютеры Mac фирмы Apple. Найти этот проигрыватель, альтернативу Windows Video Player, можно вместе с некоторыми игрушками (Carmageddon 2, если мне память не изменяет). Ну или если хочется свежачка, то идите на www.quicktime.com

Если же тебе хочется так, чтобы в одной программе была и музыка, и видео, и радио и вообще все, что можно,— иди на http://www.music.ag.ru, там ты найдешь очень классную прогу — JetAudio. Она позволяет проигрывать буквально все: от VideoCD и AudioCD до MP3 и RealAudio! Наш выбор, можно сказать.

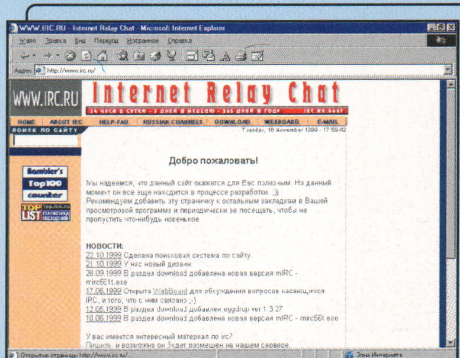
И напоследок один небольшой, но очень ценный совет где, искать разную музыку в формате mp3. Есть такая специализированная поисковая система,


Winamp на сегодняшний день самый популярный музыкальный проигрыватель. Очень рекомендую.

располагающаяся по адресу www.audiofind.com. Здесь по ключевым словам можно найти практически любую композицию любого исполнителя. К сожалению, по большей части здесь представлена зарубежная музыка, но и наша тоже встречается. Выгодное отличие поисковой системы AudioFind в том, что здесь все представленные ссылки работают. Тоже наш выбор.

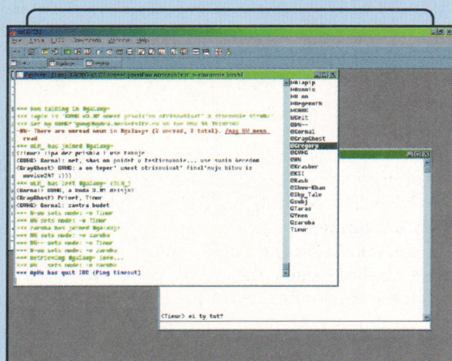
IRC

От своих продвинутых приятелей ты наверняка уже слышал про IRC — Internet Relay Chat. Это нечто вроде реального общения, обмена репликами, которые ты набираешь на клавиатуре. IRC — это сервер, на котором запущена программа-сервер IRC и IRC-клиент, с помощью которого ты подключаешься к серверу. На каждом сервере есть свои комнаты чата по темам, например комнаты #cinema и #music — на тему кинофильмов и музыки. Так или иначе, тебе обязательно понадобится IRC-клиент.



Сайт irc.ru в момент сдачи номера был еще на стадии разработки, но на нем все равно лежит много интересного, в частности, можно скачать IRC-клиента.

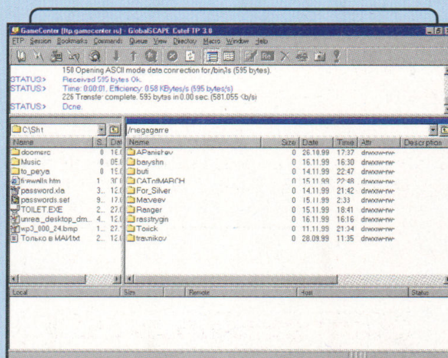



Программа mIRC в процессе чата.

Их существует несколько разновидностей, но, на мой взгляд, лучше подойдет mIRC. Взять ее можно на http://www.irc.ru. Как нибудь мы обязательно «разродимся» большой статьей о технологии IRC, а пока, надеюсь, вам и этой информации хватит.

РАБОТА С FUP

Рано или поздно перед тобой встанет необходимость скачивания файлов огромного размера (от мегабайта и выше) из Internet. Понятное дело, скачивание 30-мегабайтного файла через броузер сильно осложняется тем, что где-нибудь на двадцать девятом мегабайте могут, к примеру, отключить свет. Так что тебе обязательно понадобится программа для скачивания файлов с обязательной способностью докачки (если таковая возможность присутствует на сервере со скачиваемым файлом). Моя любимая прога для этого — ReGet. Она имеет удобный интерфейс и встроенную в Internet Explorer возможность начать скачивание одним кликанием мышки. Есть и многое другое, включая поддержку FTP и HTTP. Достать русскую версию ReGet можно здесь: http://www.reget.com/ru.


CuteFTP — очень удобный FTP-клиент. И недорогой.

Очень даже может быть, что когда ты заведешь свой сайт или начнешь работать на чьем-то сайте, тебе понадобится использовать FTP или, если хочешь, File Transfer Protocol. Для того чтобы скачивать файлы, тебе не обязательно заходить самому через спецпрограммы на FTP, достаточно использовать тот же ReGet. Но если ты собираешься работать с FTP по-крупному, тебе придется обзавестись программой-клиентом для File Transfer Protocol. Я использую оболочку FAR (он же File and Archive Manager), ибо она удивительным образом совмещает старый добрый интерфейс Norton Commander и все возможности FTP'шного клиента. Поискать FAR имеет смысл на www.download.ru.

Есть еще одна весьма распространенная программа, которую очень приятно использовать для доступа к FTP. Называется она CuteFTP, и получить ее можно на www.cuteftp.com. К сожалению, она является условно-бесплатной, то есть по истечении месяца пользования Cute FTP вам придется либо заплатить за нее, либо прекратить ею пользоваться.

Вот, в общем-то, и все, о чем я собирался вам поведать. Ежели забыл чего или вопросы какие у вас возникнут — вы не стесняйтесь, пишите. Письма мы любим и даже иногда на них отвечаем. MG

ДАРА II

ЖЕЛЕЗНЫЙ МАРШ

(уровень четвертый)

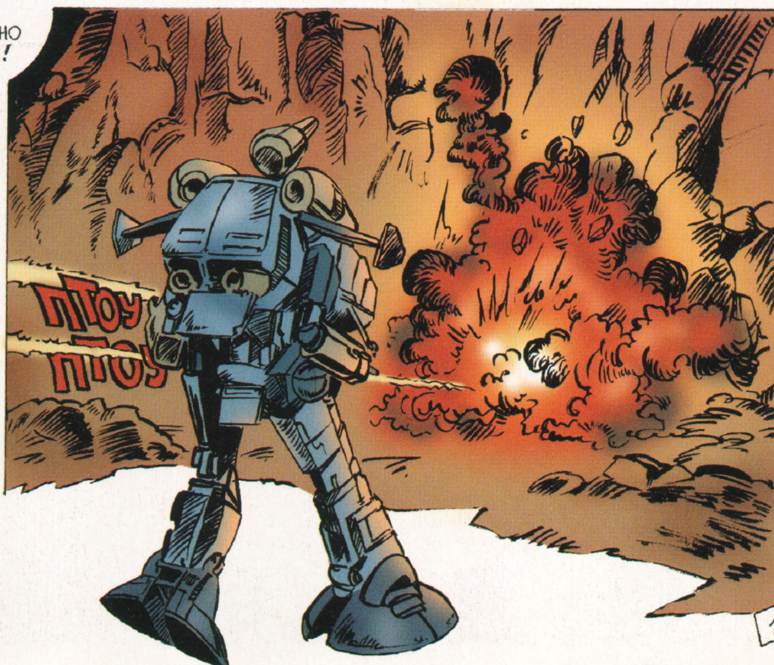
ВЕЧЕРОМ ЧЕТВЕРТЫХ СУТОК, ПОСЛЕ НАЧАЛА ОПЕРАЦИИ ПО ОСВОБОЖДЕНИЮ ПЛАНЕТЫ, ПАТРУЛЬ ПЕРЕДОВОГО ОТРЯДА ФЕДЕРАТИВНОГО СОДРУЖЕСТВА ЗАСЕК ОДИНОЧНУЮ ЦЕЛЬ В СТА СОРОКА МИЛЯХ К СЕВЕРУ ОТ УКРЕПЛЕННОЙ БАЗЫ КЛАНА ДЫМЧАТЫХ ЯГУАРОВ...

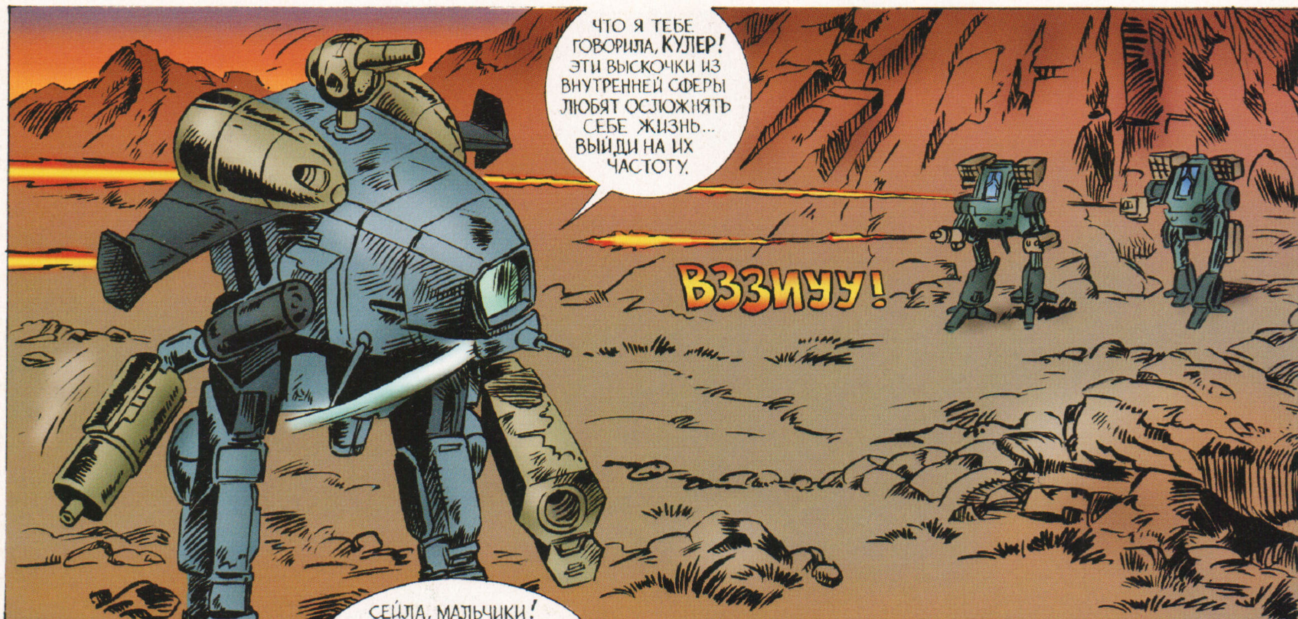
ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"

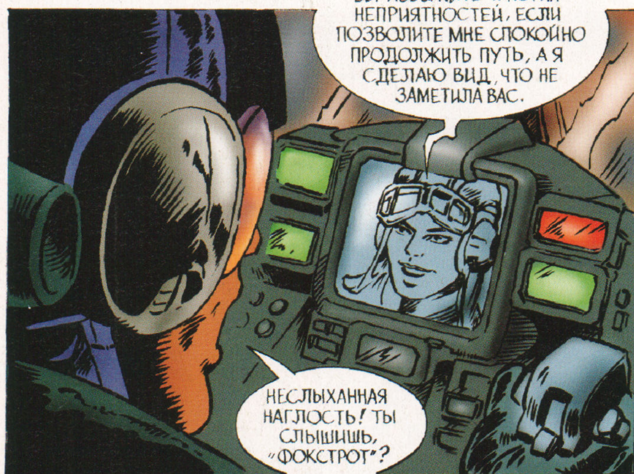
«ФОКСТРОТ» ВЫЗЫВАЕТ «КОНДОРА». ВИЖУ ОДИНОЧНУЮ ЦЕЛЬ, АЗИМУТ ТРИ ПЯТЬ. СКОРОСТЬ ПЯТНАДЦАТЬ И СЕМЬ. СЕНСОРЫ СИСТЕМЫ РАСПОЗНАВАНИЯ ФИКСИРУЮТ БЫСТРОХОДНЫЙ МЕХ КЛАНА.

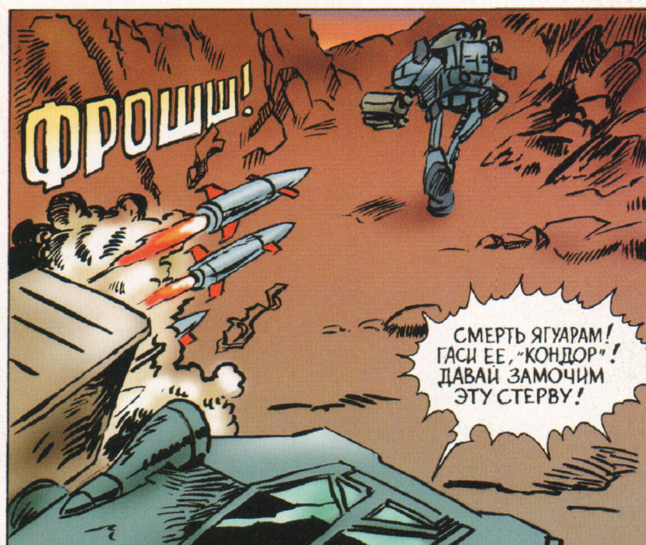
«КОНДОР» «ФОКСТРОТУ», АТАКУЕМ!



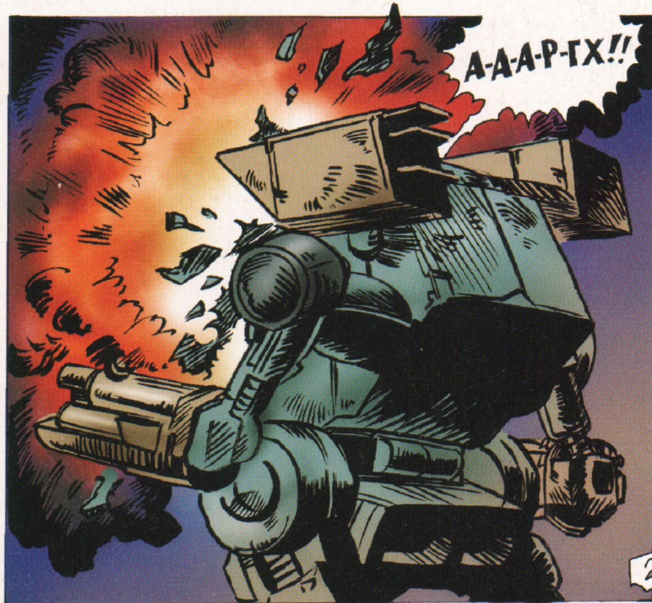



ЧТО Я ТЕБЕ ГОВОРИЛА, КУЛЕР! ЭТИ ВЫСКОЧКИ ИЗ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ ЛЮБЯТ ОСЛОЖНЯТЬ СЕБЕ ЖИЗНЬ... ВЫЙДИ НА ИХ ЧАСТОТУ.
ВЗЗИУУ!

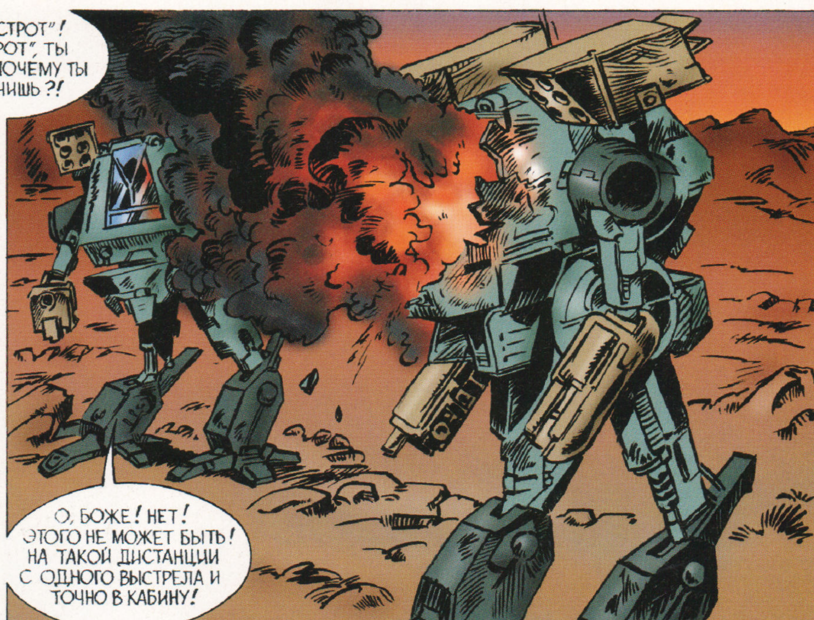

СЕЙЛА, МАЛЬЧИКИ! ВЫ ИЗБЕЖИТЕ МНОГИХ НЕПРИЯТНОСТЕЙ, ЕСЛИ ПОЗВОЛИТЕ МНЕ СПОКОЙНО ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЬ, А Я СДЕЛАЮ ВИД, ЧТО НЕ ЗАМЕТИЛА ВАС.
НЕСЛЫХАННАЯ НАГЛОСТЬ! ТЫ СЛЫШИШЬ, "ФОКСТРОТ"?


ФРОШШ!
СМЕРТЬ ЯГУАРАМ! ГАСИ ЕЕ, "КОНДОР"! ДАВАЙ ЗАМОЧИМ ЭТУ СТЕРВУ!


ПТОУ!
ЭТО ВАШ ВЫБОР, МАЛЬЧИКИ! СЕЙЛА...


А-А-А-Р-ГХ!!
2

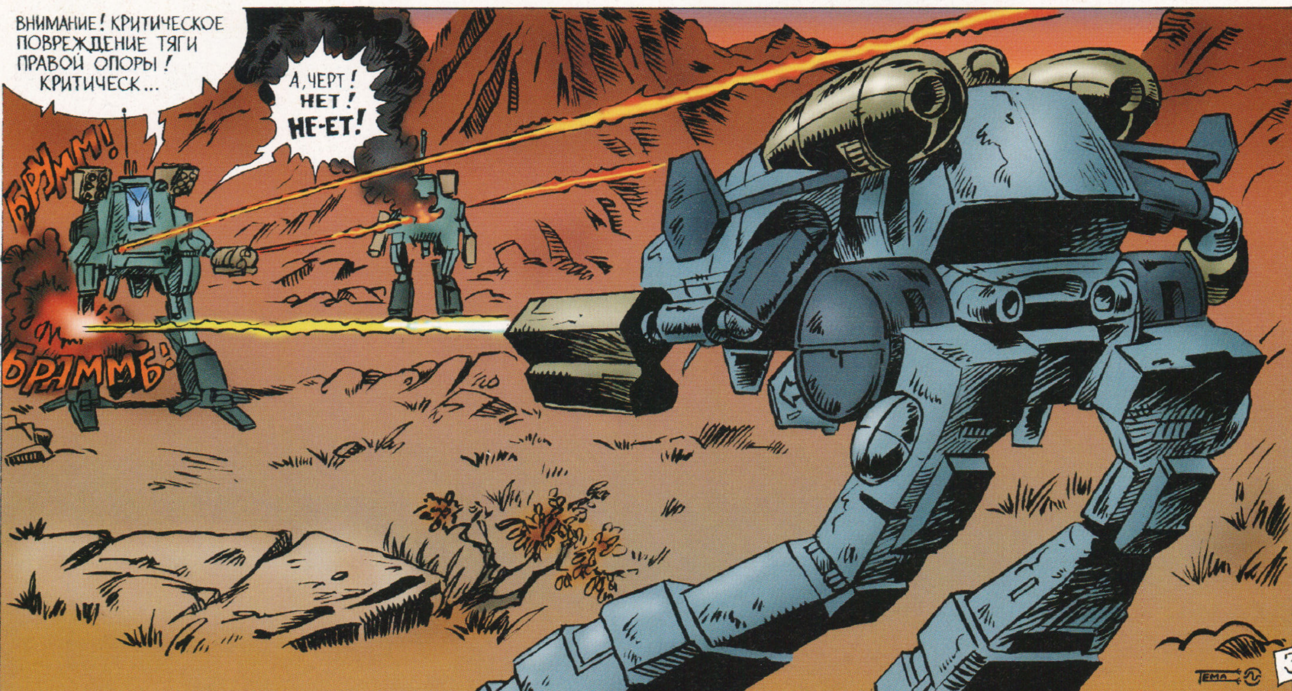

"ФОКСТРОТ"! "ФОКСТРОТ", ТЫ ЖИВ?! ПОЧЕМУ ТЫ МОЛЧИШЬ?!


О, БОЖЕ! НЕТ! ЭТОГО НЕ МОЖЕТ БЫТЬ! НА ТАКОЙ ДИСТАНЦИИ С ОДНОГО ВЫСТРЕЛА И ТОЧНО В КАБИНУ!


КАЖЕТСЯ, Я НАПУГАЛА ЕГО, КУЛЕР... МОЖЕТ ОТПУСТИМ ЦЫПЛЕНОЧКА К МАМОЧКЕ?


ЕЩЕ ЧЕГО! ЭТИ СВИНЬИ ПРОДЫРЯВИЛИ МНЕ КОРПУС ВОЗЛЕ MASC-БУСТЕРА. ДЫРИЩА-ТО КАКАЯ ЗДОРОВЕННАЯ!


У МЕНЯ ЕСТЬ ИДЕЯ! НАМ НУЖЕН "ЯЗЫК".


ВНИМАНИЕ! КРИТИЧЕСКОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ ТЯГИ ПРАВОЙ ОПОРЫ! КРИТИЧЕСК...
А, ЧЕРТ! НЕТ! НЕ-ЕТ!
БРЯММ!
БРЯММБ!
3


НЕ-Е-Е-ЕТ!! А-А-А!!!
ДАДХ-КРОУММ


"МЕЙДЕЙ", "МЕЙДЕЙ"! "КОНДОР" ВЫЗЫВАЕТ МОБИЛЬНЫЙ РЕМОНТНЫЙ ПУНКТ!.. ВСЕМ КТО МЕНЯ СЛЫШИТ! ЗАСАДА! МЫ НАРВАЛИСЬ...


КАК ДЕЛА, ЦЫПЛЕНОК? НЕ НАДРЫВАЙ СВЯЗКИ - ТЕБЯ ВСЕ РАВНО НИКТО НЕ УСЛЫШИТ... АНТЕННА НАКРЫЛАСЬ.


ПОДНИМАЙСЯ, ВОЯКА... ЭТО НАУЧИТ ТЕБЯ НЕ ТЯВКАТЬ, КОГДА Я МИРНО ПРОХОЖУ МИМО...
НА МОЙ ВЗГЛЯД, ВЫ БЫЛИ НЕ СТОЛЬ ХРАБРЫ, СКОЛЬ НАХАЛЬНЫ...

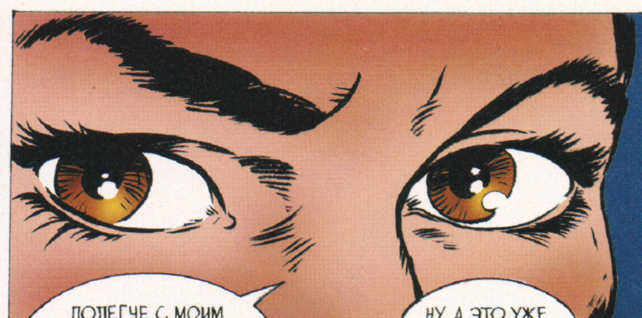

ЧЕРЕЗ ЧАС СОВСЕМ СТЕМНЕЛО, И ДАРА ОРГАНИЗОВАЛА МАЛЕНЬКУЮ ВЕЧЕРИНКУ...
КАК УСПЕХИ, КУЛЕР? УДАЛОСЬ СКАЧАТЬ ИНФОРМАЦИЮ ИЗ БАЗЫ ДАННЫХ БОРТОВОГО КОМПЬЮТЕРА НАШЕГО ГОСТЯ?


КОД РАСПОЗНАВАНИЯ ЦЕЛЕЙ У НАС ТЕПЕРЬ ЕСТЬ! А ВОТ СРОКОВ НАНЕСЕНИЯ УДАРА ПО СТАНЦИИ ГИПЕРПУЛЬСОВЫХ ГЕНЕРАТОРОВ КЛАНА ТУТ НЕТ...


ПРИДЕТСЯ НАМ РАССПРОСИТЬ НАШЕГО ГОСТЯ... КУЛЕР, ТЫ УВЕРЕН, ЧТО ЭТОГО ПЕСЧАННОГО ЗАЙЦА МОЖНО ЕСТЬ?
МОЖЕТ СНИМЕШЬ ПРОБУ?
ИЗДЕВАЕШЬСЯ, ДА?!
4

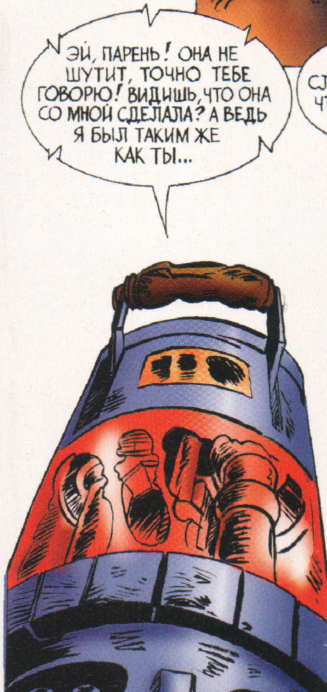

А НИЧЕГО... ВПОЛНЕ СЪЕДОБНО... НУ, ЧТО, ЦЫПЛЕНОК, ПОВЕДАЙ НАМ, КОГДА И КАКИМИ СИЛАМИ ВЫ АТАКУЕТЕ ГЕНЕРАТОРНУЮ СТАНЦИЮ КЛАНА?
Я С ВРАГАМИ НЕ РАЗГОВАРИВАЮ! ВАМ НЕ ДОЛГО ОСТАЛОСЬ... СКОРО МЫ ВЫМЕТЕМ ВАС С ЭТОЙ ПЛАНЕТЫ И ВООБЩЕ ОТОВСЮДУ! ВАШ КЛАН ОБРЕЧЕН!


КАКАЯ ПАТЕТИКА! ВЫ СЛУЧАЙНО НЕ ПИШИТЕ СТИХОВ, ЮНОША?
Я - ВОИН! ВОИН ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ! СЛЫШИШЬ, ТЫ, ЖЕЛЕЗКА?! ЖАЛКИЙ ПРИДАТОК СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ!
ТЕМА




ПОЛЕГЧЕ С МОИМ ПРИЯТЕЛЕМ, ЦЫПЛЕНОК!.. А-ТО ОЩИПЛЮ! ОТВЕЧАЙ НА МОЙ ВОПРОС И НЕ ВЗДУМАЙ ВРАТЬ, Я ЭТОГО НЕ ЛЮБЛЮ...
НУ, А ЭТО УЖЕ ХАМСТВО, МОЙ ДОРОГОЙ!
ТЬФУ!


Я НЕ ЗНАЮ, БУДЕТ ЛИ ОН СОЧИНЯТЬ ВИРШИ, КУЛЕР, А ВОТ РАЗМНОЖАТЬСЯ ОН УЖЕ ТОЧНО НЕ СМОЖЕТ...


ЭЙ, ПАРЕНЬ! ОНА НЕ ШУТИТ, ТОЧНО ТЕБЕ ГОВОРЮ! ВИДИШЬ, ЧТО ОНА СО МНОЙ СДЕЛАЛА? А ВЕДЬ Я БЫЛ ТАКИМ ЖЕ КАК ТЫ...


ПОСЛУШАЙ, А ТЫ СЛУЧАЕМ НЕ ДЕВОЧКА? ЧТО-ТО Я НИЧЕГО ТУТ НЕ НАХОЖУ...
НЕТ! НЕ НАДО ЭТО! Я ПРОШУ ВАС! ОСТАВЬТЕ!! Я ВСЕ РАССКАЖУ! ВСЕ!! НЕ-Е-Е-ЕТ!!
5

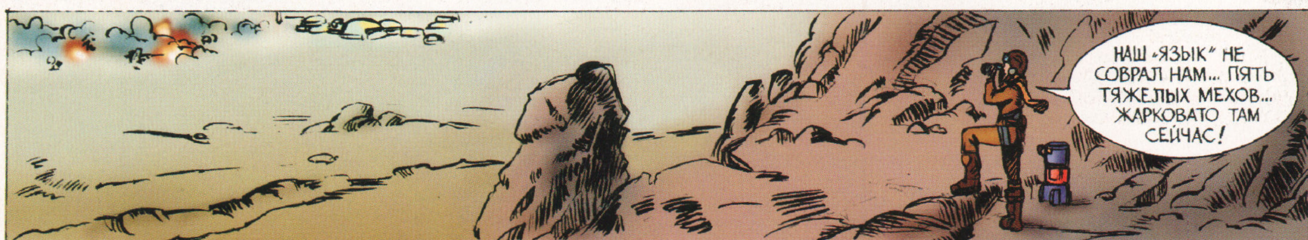
НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ ПЕРЕДОВОЙ ОТРЯД ФЕДЕРАЦИИ АТАКОВАЛ СТАНЦИЮ ГИПЕРПУЛЬСОВЫХ ГЕНЕРАТОРОВ КЛАНА ДЫМЧАТЫХ ЯГУАРОВ...

БРАММГ!

ПТИУВ!

ВЗИИУ!

ДАРА СО СВОИМ МЕХОМ ЗАНЯЛА ВЫЖИДАТЕЛЬНУЮ ПОЗИЦИЮ, УКРЫВШИСЬ В СКАЛАХ, МИЛЯХ В ДВУХ ОТ МЕСТА БОЯ.



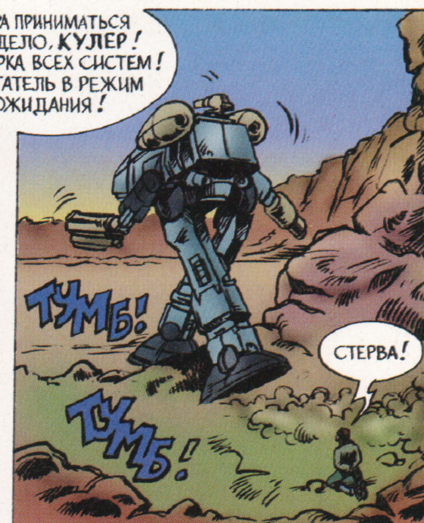





КАК СЕБЯ ЧУВСТВУЕШЬ, ЦЫПЛЕНОК?!
ПАРШИВО... ЕСЛИ В ОТРЯДЕ УЗНАЮТ, ЧТО МЕНЯ ЗАВАЛИЛА БАБА, ДЕЗЕРТИРОВАВШАЯ ИЗ КЛАНА ЯГУАРОВ, ТО ЗАПРОСТО МОГУТ РАЗЖАЛОВАТЬ В ПЕХОТУ...

У ТЕБЯ ЕСТЬ ВРЕМЯ СОЧИНИТЬ ДЛЯ СВОЕГО НАЧАЛЬСТВА КАКУЮ-НИБУДЬ ИСТОРИЮ К ТОМУ МОМЕНТУ, КАК ТЕБЯ НАЙДУТ. СЕЙЛА, ЦЫПЛЕНОЧЕК!
ГР-Р-Р-Р-Р!

НЕ ОСТАВЛЯЙТЕ МЕНЯ ЗДЕСЬ!

ПОРА ПРИНИМАТЬСЯ ЗА ДЕЛО, КУЛЕР! ПРОВЕРКА ВСЕХ СИСТЕМ! ДВИГАТЕЛЬ В РЕЖИМ ОЖИДАНИЯ!

ТУМБ!
ТУМБ!
СТЕРВА!

ЧЕРЕЗ ПОЛЧАСА СОПРОТИВЛЕНИЕ ОХРАНЫ СТАНЦИИ БЫЛО ПОЧТИ СЛОМЛЕНО. ДВА УЦЕЛЕВШИХ МЕХА ФЕДЕРАЦИИ ДОБИВАЛИ ЭЛЕМЕНТАЛОВ КЛАНА ДЫМЧАТОГО ЯГУАРА...
СЕНСОРЫ ФЕДЕРАЛОВ ЗАСЕКЛИ НАС. ОНИ ЗАПРАШИВАЮТ КОД ОПОЗНАНИЯ. ПЕРЕДАЮ ШИФР...
ААА!!
7

ЧТО ПРОИСХОДИТ?! ОН БЬЕТ ПО СВОИМ?!

Д-ДУМБ!

А-А-АРХ!! ЭТО ЧУЖАК "ТАНГО-3"! БЕЙ ЕГО! КРУШИ!!

А-А! ЗАБЕГАЛИ, ГАДЫ! ЗАСУЕТИЛИСЬ! ПОЗДНО, ГОЛУБЧИКИ! ТЕПЕРЬ Я ХОЗЯЙКА ПОЛОЖЕНИЯ! ПОЛУЧАЙТЕ! ВОТ ВАМ! ВОТ ЕЩЕ!!

КРАОНГ!

ККРЕК!

"ТАНГО-5"! ОТВЕЧАЙ! ТЫ ЖИВ, ДЭН?.. ПРОКЛЯТЬЕ!!

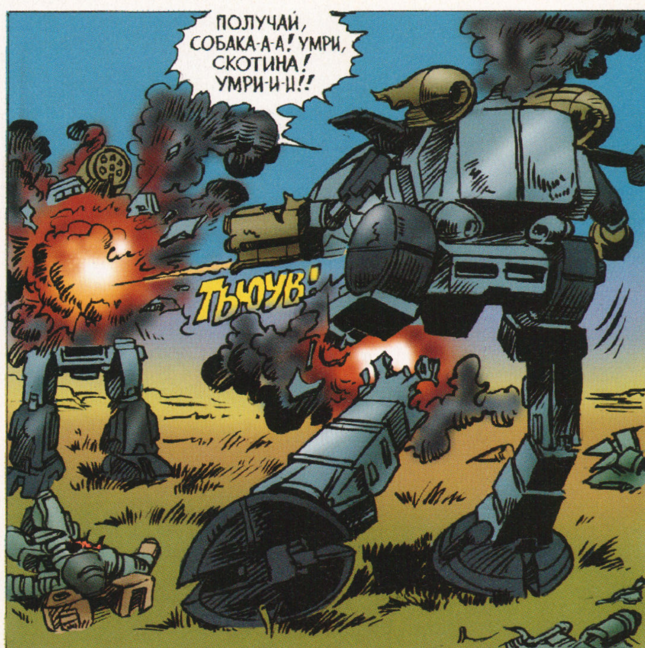
СССШШШ!!

Я УНИЧТОЖУ ТЕБЯ! КТО БЫ ТЫ НЕ БЫЛ, ПРОКЛЯТЫЙ ЯГУАР!

8


А-А-А-АХ!!! ПРОКЛЯТЬЕ! КУЛЕР, ЧТО С СИСТЕМАМИ?!
ПЛОХО ДЕЛО! ПОВРЕЖДЕНИЕ ДВИГАТЕЛЯ, СЕНСОРОВ РАДАРА, ЛЕВЫЙ ЛАЗЕР ВЫШЕЛ ИЗ СТРОЯ, ПЕРЕГРЕВ СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ И МОНИТОРИНГА! ЛЕВАЯ ОПОРА ДЕРЖИТСЯ НА СОПЛЯХ! ТОГО И ГЛЯДИ РУХНЕМ К ЧЕРТЯМ В АД!

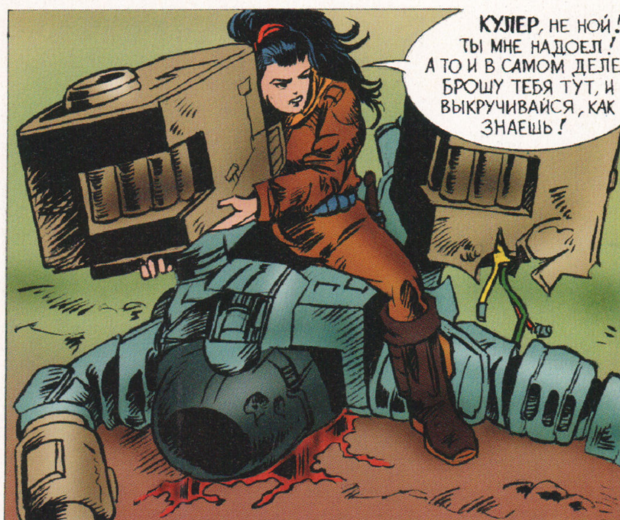

CRITICAL HEAT !!!
НЕМЕДЛЕННО ВКЛЮЧАЙ ПРОГРАММУ ДЛЯ ГИПЕРПУЛЬСОВЫХ ГЕНЕРАТОРОВ СТАНЦИИ, ПОКА ЦЕЛ ПЕРЕДАТЧИК!


ПОЛУЧАЙ, СОБАКА-А-А! УМРИ, СКОТИНА! УМРИ-И-И!!
ТЬЮУВ!

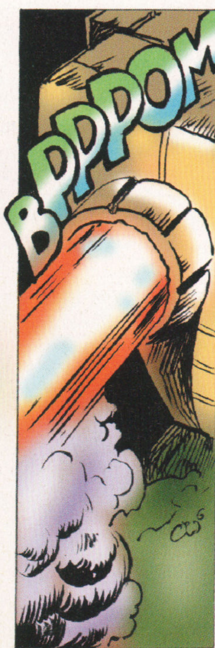

А-А-А! ГОРИШЬ, ПАДАЛЬ! КУЛЕР, ТЫ УСПЕЛ ПЕРЕДАТЬ КОМАНДУ НА КОМПЬЮТЕР ГЕНЕРАТОРОВ?
УСПЕЛ... УСПЕЛ... А ТЫ ПОЛЕГЧЕ, ПОЛЕГЧЕ... НЕ ДРОВА ВСЕ-ТАКИ ПЕРЕТАСКИВАЕШЬ!
9


КУЛЕР, ТЫ-ИДИОТ! ГДЕ БЫЛИ ТВОИ МОЗГИ?! КАК... КАК МЫ ПОПАДЕМ В ПОРТАЛ НА ТАКОЙ ВЫСОТЕ?
МОГЛИ ДОПРЫГНУТЬ НА МЕХЕ С ПОМОЩЬЮ ДЖАМПЕРОВ... А ТЕПЕРЬ...


ДЖАМПЕРЫ!.. ПОДОЖДИ, Я МИГОМ!
ДАРА, СОЛНЫШКО МОЕ! НЕ БРОСАЙ МЕНЯ! Я ПРОПАДУ В ЭТОМ ПРОКЛЯТОМ ВОПЛОЩЕНИИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ "MECHWARRIOR"ОВ И "MECHCOMMANDER"А!
ТЫМС


КУЛЕР, НЕ НОЙ! ТЫ МНЕ НАДОЕЛ! А ТО И В САМОМ ДЕЛЕ БРОШУ ТЕБЯ ТУТ, И ВЫКРУЧИВАЙСЯ, КАК ЗНАЕШЬ!

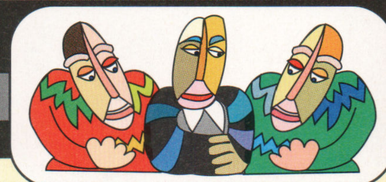

ЧЕРТ! ТОПЛИВА ХВАТИТ СЕКУНД НА ДЕСЯТЬ! НУ, ЗАПУСКАЙСЯ ЖЕ, ДЬЯВОЛ! ЗАПУСКАЙСЯ!
СКОРЕЕ, ДАРОЧКА! ПОРТАЛ МОЖЕТ ЗАКРЫТЬСЯ, КАК ТОЛЬКО УПАДЕТ НАПРЯЖЕНИЕ НА ПОДСТАНЦИИ...


BPPPOM


КАЖЕТСЯ, УСПЕЛИ! А ТЫ КАНЮЧИЛ, ЧТО ПОКА ИЛЬХАН НЕ ДАСТ МНЕ ДОПУСК НА СТАНЦИЮ ГЕНЕРАТОРОВ, МЫ НИКОГДА НЕ СМОЖЕМ ПОКИНУТЬ ЭТОТ МИР!
10

...Зима... опять зима. Вторая уже, между прочим, зима, которую мы с тобой, дорогой терпеливый чтец, встречаем в «Ящике для мусора». Конечно же, дюжина ящиков для мусора — не совсем то же, что, скажем, дюжина ящиков пива. Но чем богаты, тем и рады. А богата наша рубрика прежде всего фосфором для мозгов. У каждого, прочитавшего ее, мозги вспухают и начинают ярко фосфоресцировать, как рыбья голова. Что очень полезно зимними вечерами на темных и колдобистых улицах всех наших пятнадцати Отечеств. Впрочем, нижеследующий «Ящик» людям с тонкой организацией как раз под вечер читать не рекомендуется. Ну да ничего. Как правило, после приема ящика нашего мусора еще и руки начинают трястись. Что является важной частью имиджа приличного человека в каждой из означенных Отчизн. И заметьте: нужный эффект достигается без риска похмелья и цирроза! Так что заходи, гостем будешь...

ЗЛОВЕЩИЕ ИГРЕЦЫ-99, ИЛИ СИЛИКОНОВЫЙ УЖАС



Страшилки от Трех Краеведов

...Как правильно отметил неизвестный автор крышки к нашему «Ящику», на дворе зима и мрак. А народы усиленно готовятся отмечать наступление Третьего Тысячелетия. При этом всякие религиозные, научные и общественные организации все уши уже продолдонили: не сейчас оно наступит, а только через год! Но народы головами благостно кивают и продолжают готовиться. Что характерно, через год они встретят Третье Тысячелетие еще разок, уже в соответствии с указаниями. А что? В России вон уже 80 лет празднуют два Рождества и два Новых года. Видимо, мировая общественность наконец-то обнаружила область, в которой Россия является неоспоримым предметом подражания. Но это все значит, что сам несчастный 2000 год как бы становится черной дырой в календаре. Он ужимается в хронологическую точку, поскольку мир как начнет встречать Третье Тысячелетие 31 декабря 1999 г., так и закончит лишь 1 января 2001 г. А подобные внекалендарные интервалы, провалы времени — всегда благодатное время для разгула разных там темных сил. Их так и называли древние народы — Час Волка, День Черной Кистеперой Свиньи, Ночь Оживших Мертвецов... Стало быть, что? Стало быть, к этому надо крепко подготовиться. Этим мы, Краеведы, сейчас и займемся.
Вот, например, наш Третий сразу заявил, что для борьбы с нечистой силой имеет простой рецепт. Надобно так напугать нашего геймера видами из монитора, чтобы у него навсегда появился иммунитет, чтобы он ничего уже не боялся и, встретив на темной улице склизкого вампиро-демона, только посмеялся бы над его кривыми фактурами. Стало быть, дело за разработчиками, которым Третий согласен пособить умным советом. Несмотря на порядковый номер, он так трепыхался и лез со своими советами, что пришлось пустить вне очереди: у него заканчивалась увольнительная с подводной лодки, на которой он служит коленвалом загребного колеса.

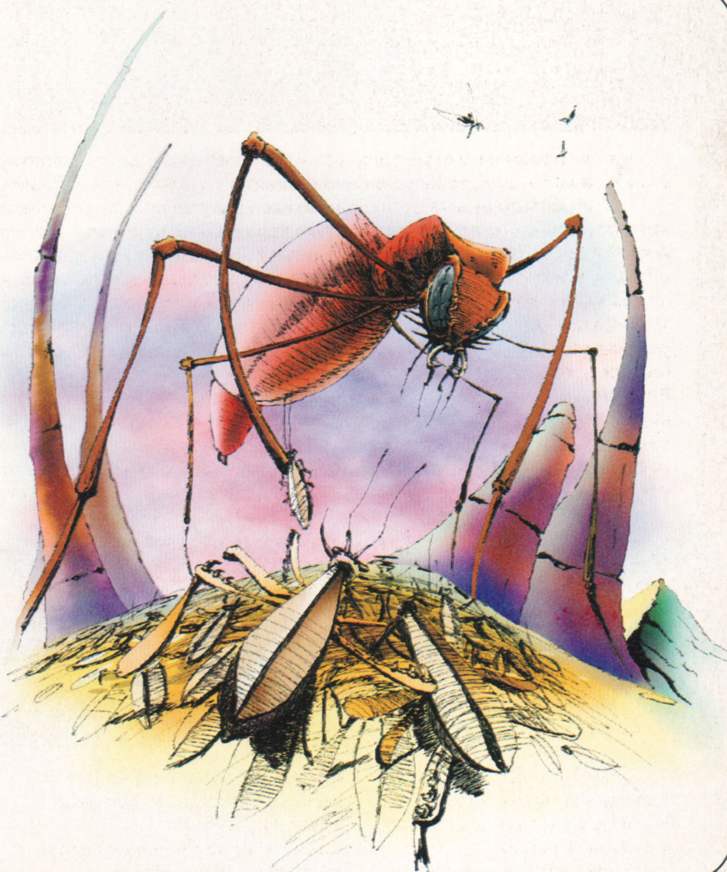
СТРАШИЛКИ КАК ПРОФИЛАКТИКА ОТ УЖАСТИКОВ

Помню, еще в далеком детстве, в дошкольном учреждении, сидел я на... да где попало сидел и пугал страшными сказками воспитательницу. Она боялась, шмыгала в носовой платок и не подпускала меня к детям. Вот так я и вырос, в условиях неполной изоляции.
Но страсть к страшилкам во мне не угасла. Даже наоборот. Расцвела то есть. Я вообще стал такой придумщик, Стивен Кинг — щипец по сравнению со мной.
А что не я миллионер, так то среда виновата, в этой среде, пугай не пугай, денег все равно не платят. Да и к тому же профессия... Да Краевед же я, мне пугать не положено по инструкции (статья 333, пункт x2). Но втайне я лелею.
И вот, когда этот мозговитый Казаков заходил по комнате и начал стенать на два голоса



Nightmare on the Elf Street.
Стратегия в нереальном времени, с элементами RPG.
Сюжет: на маленькую беззащитную планету с добрым именем Вапролдыкенгаварача из глубин извращенной до максимума Вселенной нападают орды маленьких и злобных арахноидов. Местные жители, выродившиеся в веках эльфы, в ужасе бегут перед всепожирающими членистоногими.
Арахноиды уже торжествуют победу, когда случается непредвиденное.
Здоровая русская женщина Аграфена Крофт покупает себе в местном отделении «Убей-их-всех» (товары для дома) новое средство борьбы с тараканами. Когда наша героиня обрызгивает этой штукой места семейного пользования, тараканы выползают из всех щелей, даже из тех, про которые вы никогда бы не помыслили, строятся в колонну по четыре и шествуют в неведомое. Любознательная Аграфена пытается проследить, где же находится конечный пункт марширующих тараканов, и внезапно оказывается в эпицентре военных действий планеты Вапролдыкенгаварача. Повязанные паутинами эльфы с ужасом наблюдают первое столкновение тараканской орды с пауканской гвардией.
Но Аграфена, как любая нормальная женщина, терпеть не может членистоногих. Она снимает с ноги шлепанец и использует его по дефолту — шлепает по хитиновым панцирям и шести-, и восьминогих. С предсказуемо фатальным исходом.
Теперь в игру вступает геймер. Выбираем сторону арахноидов или тараканов и ловко уворачиваемся от Аграфенова тапка, заодно продолжая растерзывать членистоногих соперников. Цель игры — сожрать врагов, Аграфену и эльфов. А кто говорил, что должно быть легко?..
ИГРА ТРЕТЬЯ (фанфары!!!)
The Last Saturday of the Month. Квест.
Ну какой же квест без сюжета? Вы ответственный редактор, и нужно срочно сдать номер в печать.
В редакции вас ожидает литературный редактор, здоровая русская женщина Аделаида Крофт. Гарантирую, подобного ужаса вы еще никогда не испытывали.

насчет игры ужасов и темных сил, у меня тут же поперло вдохновение.
А нету игр по-настоящему страшноужасных. Нету и все тут. Вот разве что «Вангеры» были кошмарны, да где они ноне... Так что я поднапрягся и стал порождать сюжеты. Господа издатели-разработчики, время зевков закончилось, впитывайте, я плохого не посоветую!
ИГРА ПЕРВАЯ (крещендо, что бы это самое «крещендо» ни значило)
Age of Vampires. Готический саспенс с элементами RPG (без этого ныне никак!)
Сюжет: здоровая русская женщина Евфросинья Крофт попадает в рабство на мексиканскую хлопковую плантацию. Вокруг сплошные негры, но, к своему ужасу, наша героиня внезапно (на 274-й день) осознает, что она вовсе не в Африке. Она немедленно теряет память, сына-итальянца, выточенного долгими зимними вечерами на токарно-револьверном станке из местного аналога осины, справочник по раздельному питанию и любимый амулет — задний мост от нижних зубов.
Начинается действие.
Ужас продолжается. Темной-претемной ночью Евфросинья выходит на большую дорогу и встречает сорок тысяч вампирских юнитов. Не то чтобы вампиры поджидали тут именно Евфросинью, просто женщина оказалась в нехорошем месте в нехорошее время.
Начинается страшное нападение — пользуясь численным преимуществом, вампиры отбирают у нашей героини последнее, что у нее осталось, — честь и совесть — паспорт с пропиской. Они даже не понимают в своем вампирском недоумии, что они сотворили, — Евфросинья закономерно становится бесчестной и бессовестной.
Самое ужасное, что игра на этом заканчивается, оставляя хороший задел для сиквела (сынишка-то осиновый...)
ИГРА ВТОРАЯ (фортиссимо, примечание см. выше)

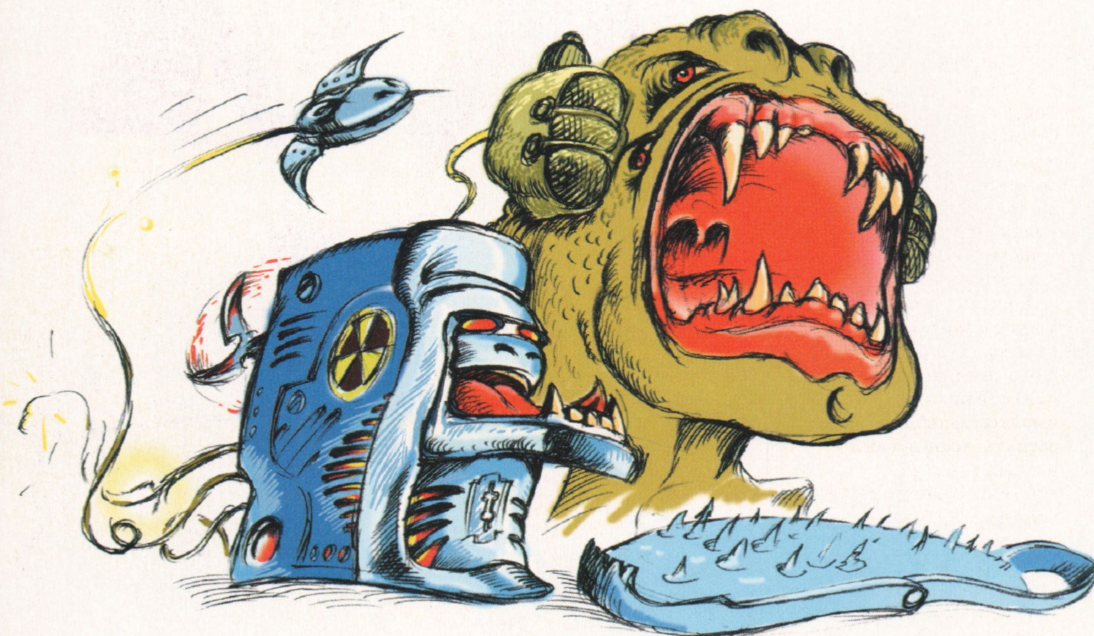


Но если бы все было так просто! Оказывается, опасности окружают нас со всех сторон. Тут в нашем ящике после длительной командировки объявился Первый Краевед (или человек, похожий на Первого Краеведа). Для начала он перестрелял из шотгана все мониторы, а затем предъявил обоснование: повесть об ужасе, который ползет из Силиконовой долины и прочих мест гнездования комплектующих.

ХИЩНЫЕ ВЕЩИ ВЕКА

(c) Стругацкие

Многие думают, что компьютеры это вещь для безопасного времяпрепровождения. Ничего подобного, такие слухи просто распускают производители компьютеров, поскольку им невыгодно, чтобы люди узнали правду.
А правда ужасает. Например, только за 1998 год от вентиляторов, встраиваемых в блоки питания, пострадало более сотни человек. Каким образом, спросите вы? А очень просто. При резких скачках напряжения в сети в блоке питания вышибает ограничитель, который в работающем состоянии не позволяет вентилятору раскручиваться более чем на 4 тысячи оборотов в минуту. Скорость начинает стремительно расти и менее чем за сутки доходит до 2 тысяч оборотов, но уже в секунду! Создается такая всасывающая сила, что если человек неосторожно поднесет руку к решетке блока питания, ее просто разрывает на куски.
А вы говорите — безопасное времяпрепровождение!



А дисководы? Это ж вообще беда. Производители отказались от использования пятидюймовых дисководов не потому, что они им внезапно перестали нравиться, а потому, что слишком много людей неосмотрительно заглядывали в них, когда в механизме застревала дискета. Слишком много... А дисковод зачастую именно в этот момент дискету выплевывал, после чего человек оставался без такой важной подробности анатомии, как глаз, или, в лучшем случае, терял ухо.
Но самое ужасное, что не только движущиеся детали компьютера несут в себе опасность. Даже такая, казалось бы, невинная вещь, как монитор, может послужить причиной сумасшествия. Про программы, которые путем смены каких-то хитрых изображений гипнотизируют пользователя, я полагаю, уже все слышали. А про то, что монитор при желании и удачном стечении обстоятельств может просто замигать человека, не слыхали? Напрасно, такие случаи патологоанатомам попадаются довольно часто.
Но опаснее всего, конечно, это очки виртуальной реальности. Люди, которые часто пользуются этим дьявольским механизмом, не понимают, что очень скоро их мозг привыкает осуществлять передвижения путем подачи соответствующих нервных импульсов на шею. Ноги и туловище постепенно становятся ненужными придатками (с точки зрения переученных нервов) и постепенно просто отмирают.
Поэтому существует секретное пособие, как именно и где надо устанавливать компьютер в своей комнате, чтобы избежать преждевременной гибели. Например, монитор на ночь надо накрывать непрозрачным покрывалом, дисководы заклеивать изолентой, а процессор, во избежание взрыва кристаллической структуры от перегрева, просто вынимать из гнезда и класть на нижнюю полку холодильника, предпочтительно в стакан со льдом.
И мыши скоро будут выпускать с твердыми шнурами, что несколько менее удобно, но несравненно более безопасно. Пока же специалисты советуют мышей на ночь прижимать к столу ножкой стула.
Приятных вам сновидений!

Проникшись этой страшной былью, отныне мы все наши бессмертные творения собираемся создавать вслепую, с удаленной клавиатуры. Несомненно, это лишь повысит их ящично-мусорное обаяние...
Между тем свое любопытное наблюдение происходящих в мире геймеров ужасов принес нам наш Краевед-стажер. Тот самый, который Четвертым быть не может, ибо Краеведов по штату и из сакральных соображений не бывает существенно больше трех; поэтому он обозначается числом «пи». Так что если вам встретится титул «Питый Краевед», прошу не думать, что мы на что-то намекаем.

Праздник тактовой частоты

Н. Панков

Не все, не все спокойно в мире компьютерных игроков. Вы думали, в сказку попали? Думали, посидели, поиграли и все, можно выключить компьютер и идти спать?! Щас! Разбежались! А знаете ли вы, геймеры, что раз в полгода наступает время праздника тактовой частоты? Хе-хе-хе, не знаете? А вот я вам сейчас расскажу всю правду об этом праздничке.

Один мальчик очень любил играть в игрушки. Самозабвенно он целыми днями сидел и стучал по клавиатуре, бегая за монстрами с разнокалиберными орудиями. Однажды мальчик решил поиграть во что-нибудь новенькое, пришел к папе и сказал: «Папа, дай мне денежку на новую игрушку». А папа выдал ему денег и сказал: «Покупай любую, только нельзя сегодня покупать игрушку компании Dez From Grave inc». И ушли родители в гости. А мальчик побежал к ларьку и видит, что там сегодня новая игра Krovavoe Mesivo, суперхит от Dez From Grave inc. И не послушался мальчик папу, купил себе эту игру. Установил и так заигрался, что не заметил, как стемнело.

А в это время как раз настал час праздника тактовой частоты. Из старенького PC-спикера раздался хриплый пропитый голос: «Мальчик-мальчик, выруби компьютер, в городе толпа зомбей тебя ищет». Малый порадовался замыслу разработчиков, нагнетающих атмосферу такими заявлениями, и стал играть дальше. И тут из скриппера опять тот же голос: «Мальчик-мальчик, немедленно выруби свой компьютер, толпа зомбей уже нашла твою улицу, теперь ищет твой дом!» Ну малец усмехнулся и подумал, что шутка, повторенная два раза, вовсе не становится в два раза смешнее, и стал играть дальше. Через некоторое время спикер прохрипел: «Мальчик-мальчик, толпа зомбей нашла твой дом, ищет твою квартиру!» Тут мальчик как раз промазал в очередного демона из винтовки и был зверски растерзан. Со зла он сорвал крышку компьютера и вырвал оттуда PC-спикер с проводами. После чего залоадился и стал играть дальше. Вдруг раздался звонок в дверь. Мальчик подошел и открыл ее. А там стояла ТОЛПА ЗОМБЕЙ! Отвратительные и ужасные, они тянули свои искривленные постоянным сидением за кривой майкрософтовской клавиатурой лапы к мальчику. Они смотрели на него покрасневшими от многочасового сидения перед монитором жуткими глазами. Они щелкали пожелтевшими от литров выпитого, чтобы не заснуть, кофе зубами и топали почти атрофировавшимися от сидения на одном месте ногами. Это были такие же геймеры, как и сам мальчик, они пришли звать его играть по локалке в мультиплейер! ХА-ХА-ХА!!! (смех злобный. — *Прим. авт.*).



Вот тут наш Питенький по молодости лет посмеялся над собственным сообщением. Мол, ничего серьезного, мол, зомби — это всего лишь геймеры, а геймеры — те же зомби... Не понял он всей глобальности галактического заговора, один из симптомов которого сам и описал. Но наш Второй Краевед, штатный спец по тайным сенсациям, хорошо знает подноготную этого темного дельца: и кто придумал праздник тактовой частоты, и зачем бывают зомби, и кому нужен 2000 год... После долгих уговоров он согласился поделиться Страшной Последней Истиной.

НЕ БУДЕТ ВАМ ТРЕТЬЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ!

Нынче я вам, друзья, расскажу одну совершенно правдивую историю. Когда-то давно я поклялся одному очень хорошему человеку, что про это от меня никто никогда не узнает. Однако хорошего человека больше нет — сгинул, как и многие жители Земли. И потому, дабы предотвратить повторение трагедии, внемлите истине.

На самом деле Джон Ромеро — инопланетянин. Он прилетел с далекой планеты Шмалторбукс, вращающейся вокруг солнца Ышкам в созвездии Чудовищного Ежа, которого нет ни на одной звездной карте, потому что оно секретное. Жители планеты Шмалторбукс называют себя вовсе не шмалторбуксиане, а просто шишки, потому что это короче. Но даже краткость собственного названия не помогла им избежать внутренних конфликтов. Конфликты, прямо скажем, были кровавые. Планета Шмалторбукс застроена донельзя: все какие-то сплошные небоскребы, коридоры, лифты и прочая ерунда. И вот по этим коридорам бегали злобные шишки, всячески друг друга истребляя. Жуть и мрак.

Поголовье шишечное падало. Злоба росла. И вот самый злобный шишк Дермантин Романкин придумал, что надо срочно найти для войн пушечное мясо. Желательно где-нибудь на другой планете. Посему он взял звездолет, захватил своего приятеля Билльбу Гейтсина и ломанулся к звездам.

Долго ли, коротко ли летели Дермантин с Билльбой, но в итоге увидели они в свой злобный иллюминатор голубую планету. И запели хором «Земля в иллюминаторе, Земля в иллюминаторе, нам это так по типу хорошо-о-о-о!!!» И давай на посадку выруливать.

Дело было в 12902 году до Р. Х. Понятное дело, Земля тогда другая малость была. На континентах бегали недочеловеки голые, зато посреди Тихого океана из вод торчал великий столб с фигурой тетки страшного вида на верхотуре (так высоко ее поместили, чтобы она народ не пугала). Это были остатки затонувшего континента Атлантиды. На вершине столба сидел мужик по имени Зурган Церберович, который этот самый столб построил, а на самом деле тоже был шишк: он сбежал от войн на родной планете из соображений личной безопасности. Но это совсем другая история. Короче, Дермантин с Билльбой сняли Зургана со столба, уехали в Африку и зарылись в песок на несколько тысяч лет.

Вырылись они оттель относительно недавно. Дермантин переименовался в Джона и взял фамилию Ромеро, Билльба с Зурганом нас больше не интересуют (хотя первый таких делов наделал с компьютерами... ой-ой-ой...). Джон Ромеро поставил перед собой цель: поработить население земного шара и перетащить всех на планету Шмалторбукс с тем, чтобы местные шишки истребляли не друг друга, а людей. Билльба к той же задаче подошел иначе (но опять же это другая история), а Джон решил сделать тренажер для этого самого пушечного мяса: просто так его отстреливать неинтересно, надо, чтобы оно как бы сопротивляться пыталось.

Так были придуманы 3D-шутеры. Куча народу на них «подсела». Пробные партии украденных землян показали отличные результаты на планете Шмалторбукс — истреблять их шишкам было одно удовольствие. Ромеро срочно экспортировал с родной планеты сородичей, дабы 3D-шутеров стало много-много. Попутно велась борьба с инакомыслием, в частности истреблялись квесты, а их авторы активно ссылались на Шмалторбукс. Причина тому проста: квесты учили людей думать, а думая, они могли догадаться до истинного смысла 3D-стрелялок.

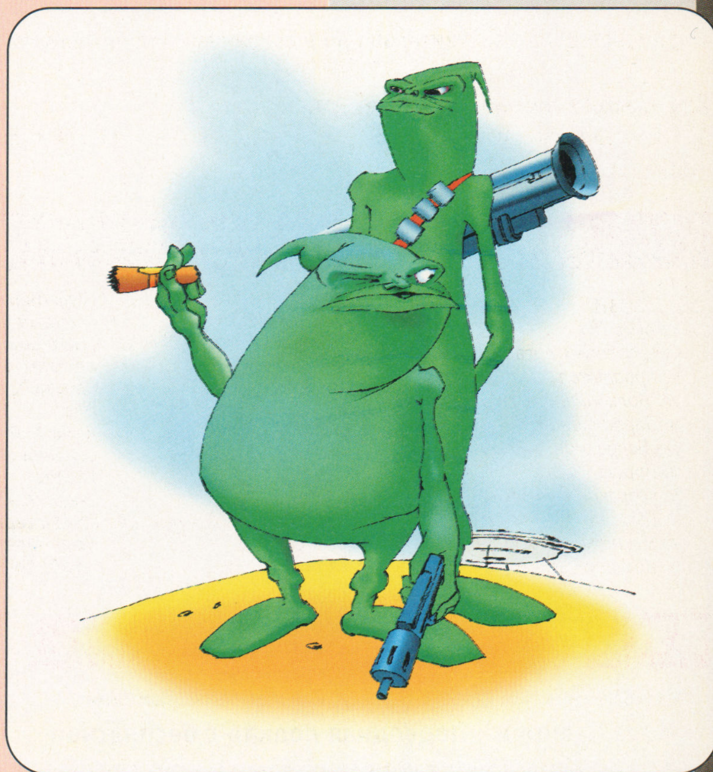
В игры этого жанра злые шишки встраивают секретный код. Вы вон почитайте в «Сумме Технологий» объяснение, почему в фильмах всем хватает 24 кадров в секунду, а в игрушках якобы надо их аж 60. Но это гонки. Это всех шишки дурят. На самом деле в любой игрушке нормальных кадров в секунду показывается ровно 24, а все остальное — психическая атака, превращение людей в шишечных зомби. Чем больше человек играется в тот же Quake, тем дальше он уходит от общества. Через некоторое время у него становятся красными глаза, потом он начинает забывать родной язык, а потом... Потом он просто исчезает. Навсегда. Его уносят на планету Шмалторбукс в качестве пушечного мяса для шишков.

Каждый день Ромеро и его соратники обращают до десяти тысяч человек во всем мире. Но это только начало. К зиме 2000 года обращать в день будут до миллиона, а уже обращенных будет 1/2 населения Земли. Тотальный Исход намечен на 3 января 2001 года (1 и 2 января шишки тоже будут праздновать — у них будет презентация мероприятия). Тогда шишки загрузят землян в великие контейнеры, отвезут на родную планету и запустят в коридоры. Оружие, которое им дадут, будет безвредно для шишек, но смертельно для людей. Но им будет все равно. Их мозг превратится в абрикосовое желе с единственной мыслью — УБИТЬ, УБИТЬ, УБИТЬ. Они будут обладать отменной реакцией и могучим способом прыгать и стрейфиться.

Таков планируемый конец земной цивизизации. Но ее уже будет не жалко: все равно человечество к тому времени озомбеет окончательно. Остановить трагедию надо сегодня.

Если каждый осознает свою степень ответственности, то шанс еще есть. В первую очередь, обнаружив собрата за 3D-шутером, надо немедленно ударить его сковородой по голове и бить его таким образом в течение двух минут. Потом надо набрать секретный телефон 0000001, сообщить пароль «Ушки», получить ответ «Злая хрень» и вызвать группу немедленного реагирования. Она выведет заразу из организма зараженного. Подобные группы в большом секрете действуют во всем мире, и специальные агенты есть на всех заводах по выпуску телефонов. Именно поэтому любой аппарат в любой части планеты после набора суперсекретного номера 0000001 приведет вас в ЦБсИН — Центр Борьбы с Инопланетным Нашествием.

Земляне! Будьте бдительны. Играйте в квесты. Иначе всех ждет мрачное будущее на самом пороге Третьего Тысячелетия.



...Проникшись грозящей опасностью, мы одновременно ринулись к телефону (при этом каждый имел в виду всех остальных). В процессе последовавшей затем борьбы номер был набран неверно — только с одним нулем. Вынуждены спешно заколачивать ящик — внизу уже воют сирены, в окна уперлись лестницы... Пора что-нибудь подпалить, чтобы не разочаровывать людей... MG

www.gamecenter.ru

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Вы можете подписаться на наш журнал

в любом отделении связи России и СНГ по объединенному каталогу «Почта России» и по каталогу агентства «Роспечать» — «Подписка через киоски» ПО ИНДЕКСУ

40888

Для жителей Москвы и Московской области открыта подписка через редакцию

Стоимость одного номера по подписке 53 рубля (с учетом доставки).

Подписная цена действительна до выхода следующего номера.

Для оформления подписки от вас потребуется:

1. Перевести по безналичному расчету сумму в зависимости от срока подписки.

Получатель: ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН 7710152963, р/с 40702810700000001078
в ф-ле «Гостиный двор» КБ «Рублевский»,
к/с 30101810400000000218, БИК 044652218.

2. Прислать на а/я сообщение, где будут указаны ваши имя, фамилия, точный адрес и срок, на который вы хотите подписаться.

Отправить почтой копию квитанции об оплате по адресу: 111024 Москва-24, а/я №101, журнал «Mega Game».

Максимальный срок подписки — 6 месяцев.

СПРАШИВАЙТЕ ЖУРНАЛ «MEGA GAME» В КИОСКАХ И НА ЛОТКАХ ВАШЕГО ГОРОДА:

Москва
«Логос-М»
Сеть оптовых магазинов:
м. Арбатская,
ул. Волхонка, д.6, стр. 1
м. Баррикадная,
ул. Баррикадная, д. 2.
м. Варшавская,
Чонгарский бульвар, д. 7
м. Выхино,
ул.Вешняковская, д.39
м. Комсомольская,
ул.Новорязанская, д.26
м. Красносельская,
ул. Краснопрудная, д. 7\9
м. Курская,
ул. Верхняя Сыромятническая, д.2
м. Новокузнецкая,
ул.Большая Татарская, д.16\2
м. Улица 1905 года,
ул.2-ая Звенигородская, д.13
ЦОПП «Север»
ул. Вятская, д.49
Спорткомплекс «Олимпийский» (мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
Ода
Ариа АиФ
Сегодня-пресс
Глобус
Тверская-13
Лайкс сервис
Балт-пресс
«Библио-Глобус»
Москва, ул.Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»
Магазин «Компьютерная и деловая книга»
Ленинский пр-т, д. 38
М-пресс
Киоски:
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Центр-прессы»
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»

Санкт-Петербург
Альтернативная служба подписки «Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925

ВНИМАНИЕ!

Жители Москвы могут получать наши журналы «Mega Game» и «Подводная лодка» с бесплатной доставкой на дом в течение рабочего дня, сделав заказ по телефонам:

273-65-60, 728-40-93

Журнал	**Цена с доставкой**
«Mega Game» с CD	55 руб.
«Подводная лодка» с CD	50 руб.
Старые номера	
«Mega Game» с CD	40 руб.
«Подводная лодка» с CD	35 руб.

Я хочу подписаться на журнал «Mega Game»

Фамилия ....

Имя ....

Отчество ....

Адрес ....

Телефон ....

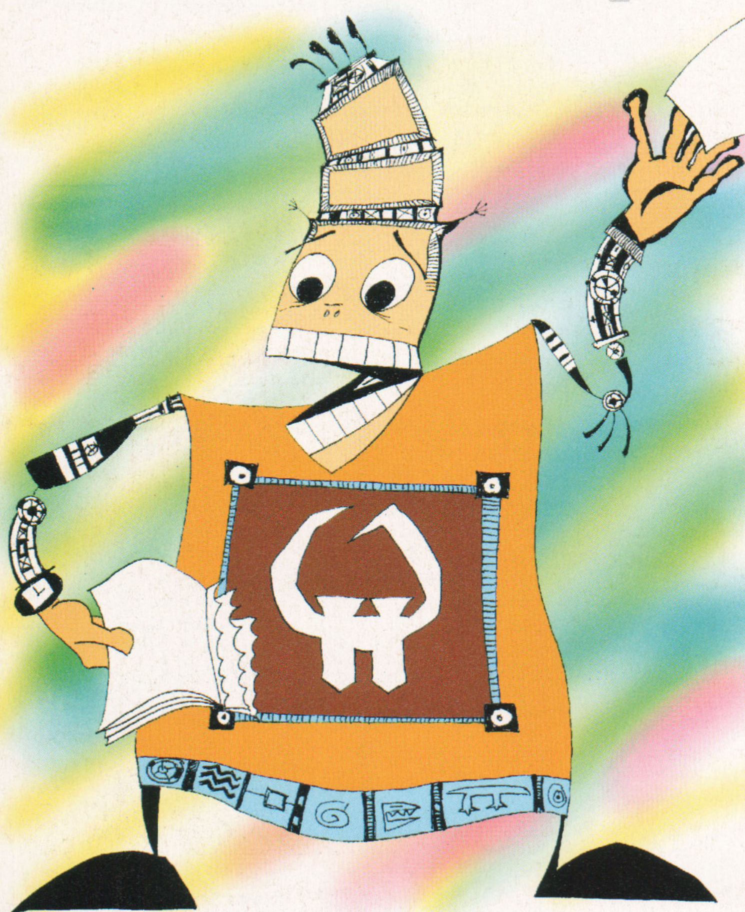
С номера _____ по номер _____ _____ года.

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВИКОВ И РЕАЛИЗАТОРОВ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ

Отдел продаж: 273-6560, 234-9811

Геймер — не читатель, геймер — игратель

Злое письмо оголтелого игромана



Игры?! Вы спрашиваете об играх в моей жизни?! Да если бы вы только знали, как осточертели мне эти ваши игры! Ваши — это в том смысле, что не сами игрушки, а всякие описалова, проходилова и превивы. Вы, издатели, вы хоть видели когда-нибудь свой журнал? Так посчитайте, сколько там страниц! Это же черт те что! Столько страниц и на всех написаны буквы! Как вам не стыдно издеваться над убогими?!

Нет, не поймите меня неправильно, я не говорю, что ваш журнал плохой, он — один из лучших, потому что толще других, и я могу бить им по голове своего брата, а с тех пор как начали выходить плакаты, так вообще цены ему нет! Но мы, новое поколение геймеров, желаем играть, а не читать. Мы против такого количества букв в вашем журнале! Читать их — занятие пошлое и является лишь бездумным растранжириванием времени. Не говоря уж о том, что столько слов одновременно откровенно грузят меня и моих товарищей...

С вашего позволения, я дам вам несколько советов. Во-первых, уберите рубрику «Игрок», потому что все это ерунда. Люди бесстыдно гонят вам, а вы записываете их ахинею! Экономьте свое время! Во-вторых, уберите рубрику «Предварительный просмотр». Она вообще лишена смысла, потому что там вы рассказываете о том, чего нет! Лично в моей жизни игры занимают очень большое место, но только те, которые есть. Как можно играть в игру, которой нет? И не говорите «будет», мы таких слов не понимаем. У нас оперативная память большая, но вся занята инсталляциями и сейвами, а по жизни от силы на неделю хватает. В-третьих, отмените рубрику «Коктейль», потому что там публикуется куча какой-то посторонней информации. Далее, отмените рубрику «МегаХит». Потому что это дублирование рубрики «Обойма», которую надо улучшать,— как, скажу позже. «Стенка на стенку» тоже вполне может быть частью «Обоймы», а «Красота» вообще ничем не примечательна. «Виртуальные похождения» в принципе не рубрика, потому что мой сосед сантехник Сидор Тавтюков по пьяной лавочке гонит гораздо интереснее. «Бестолковые рейтинги» — тут и говорить не о чем. «Сумма технологий» — это вопиющее нарушение традиций! Как наши отцы узнавали о новом железе и его эксплуатации? Правильно, из разговоров между собой! Была ведь устная традиция обучения специалистов, и всем было хорошо! Короче, легче перечислить, что из ваших рубрик надо оставить.

Итак, оставить необходимо комиксы, так как они одновременно не перегружены словами, несут в себе положительно-геройскую смысловую нагрузку и красиво выглядят. «Ящик для мусора» — тоже в принципе не плохо, надо ведь кинуть кость и умникам-интеллектуалам. А все остальное нужно объединить в одну большую рубрику «Обойма». Вот тут-то и начинается самое интересное. Мы, истинные геймеры, не унижаемся до того, чтобы читать, хотя и уважаем ваше мнение об играх. Для нас процесс чтения вообще отвратителен. Приходится заставлять брата прочитывать весь журнал, а потом спрашивать, ругали вы какой-либо продукт или хвалили. Можно же поступить проще! Просто рисуйте название игры, пару-тройку скриншотов и одно большое слово, которое и подскажет нам, хороша эта игра или как. Соответственно «roolezzzz» или «suxxxx», причем по количеству «z» и «x» можно судить о том, на сколько она хороша или плоха. Тут ведь польза не только нам, но и вам! Во-первых, можно не платить авторам за тексты. Оставляйте все деньги себе. Во-вторых, так вы сможете рассказать о гораздо большем количестве игр.

Да, и еще немного о комиксах. Всякая эта ваша Дара — это хорошо, однако мне кажется, что можно несколько разнообразить репертуар. Кроме Дары, можно еще печатать в виде комиксов литературную классику. В помощь истинным геймерам, а то времени не хватает и на игры, и на учебу. А тут будет все в одном флаконе. Например, многие из нас будут вам благодарны, если в ближайшее время вы напечатаете небольшой комикс «Война и мир». А то пристали тут — кто такой Пьер Безухов, а я такого фрага не припомню что-то...

Вот тогда-то игр в нашей жизни станет еще больше, потому что геймеры будут тратить меньше времени на ненужное чтение и непривычный процесс осознания прочтенного, а больше на свое основное занятие — то есть на игру. А то чтение отвлекает от процесса! Представьте себе — на вас бегу я с топором, а вы сидите и пытаетесь прочесть страницу какую-то. Разве это дело?

Ну все, устал я. Надеюсь, мои советы не пропадут зря. MG